100 STRON PEŁNYCH NOWOŚCI

RAPORT Z POKAZU GIER ACTIVISION W LONDYNIE

GUN, QUAKE 4, ULTIMATE SPIDER-MAN, X-MEN LEGENDS 2

PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · PSP · NDS · PS ONE · GAMEBOY

NEO PLUS

WRZESIEŃ 2005 (09/2005)
nr 80 . cena: 7.99 zł (w tym 7%VAT)

NEWS: Cena Xbox 360 już znana, Painkiller: Hell Wars, Onimusha: Dawn of Dreams, The Legend of Zelda: Twilight Princess, The Warriors, Conflict: Global Storm, FIFA 06, Spartan: Total Warrior, Square Enix Party – Final Fantasy XII i inne!

RECENZJE: Burnout Revenge, Outlaw Tennis, 187 Ride or Die, Beat Down: Fists of Vengeance, Resident Evil Outbreak File #2, Colosseum: Road to Freedom, Heroes of the Pacific, Delta Force: Black Hawk Down, Makai Kingdom i inne!

PIERWSZA RECENZJA

BURNOUT REVENGE

CZY NAJNOWSZA GRA CRITERION PONOWNIE ZMIENI OBLICZE RACERÓW?

WIESZ, ŻE CHESZ JEDNĄ

PREMIERA PSP

RECENZUJEMY 16 GIER TOWARZYSZĄCYCH STARTOWI KONSOLI

JUŻ GRAMY!

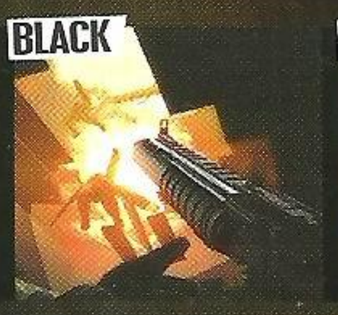
RESIDENT EVIL 4 NA PLAYSTATION 2

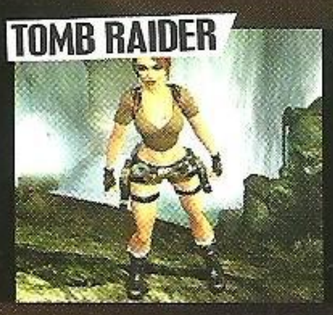
JAK PRZEBIEGŁA KONWERSJA? PIERWSZE WRAŻENIA W OBSZERNYM MATERIALE

Independent Press
9 771505 820004 09
ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

GAMES CONVENTION 2005 w LIPSKU

Żegnaj ECTS – największa europejska wystawa gier na stałe zagościła w Lipsku. Pełny raport!





odtwarzacze MP3, DVD
i inny strzęt Audio-wideo

www.ultima.pl

ULTIMA®

Świ... ...ej Rozrywki

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

gorące preordery
zawsze pierwsze u nas!

zamówienia przedpremierowe to:
pierwszeństwo dostawy
niższe ceny

PSX / PS One | PlayStation 2 | Nintendo Dual Screen | PC | GCN | NOKIA N-Gage

PlayStation Portable

Value Pack
(karta pamięci,
pokrowiec,
słuchawki,
demo-disc,
polska gwarancja)

1099 zł

PlayStation Portable + Ridge Racer

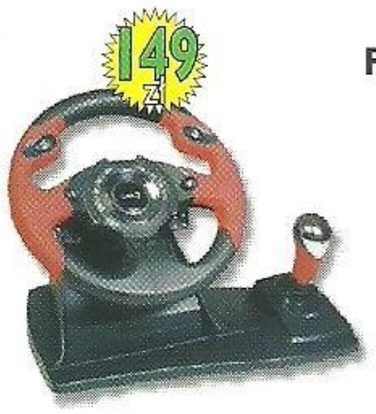
1269 zł

Nowe, cieplutkie gry na PSP !

Kierownica Logic3 TopDrive GT4 (PS2,/XBox/PC)

Force Feedback,
3 poziomy czułości
dźwignia skrzyni biegów

149 zł



Twoja cena: **149 zł**

Kierownica Fanatec Speedster ForceShock 3 (PS2)

5 poziomów czułości
wstrząsy jak w
Driving Force Pro!

399 zł

Twoja cena: **399 zł**

Super VGA Box + Tuner TV

gry z konsoli i telewizja
na Twoim monitorze

279 zł

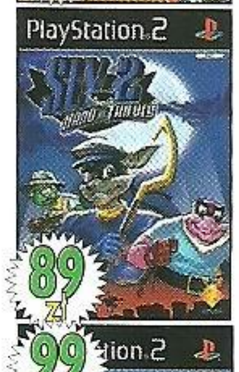
Twoja cena: **279 zł**

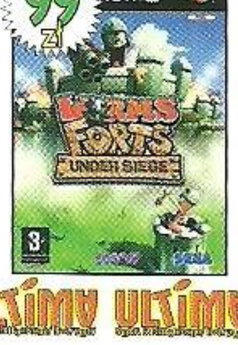
Odtwarzacz MP3 Manta Demon 128/256/512 MB

2 lata gwarancji

od 99 zł

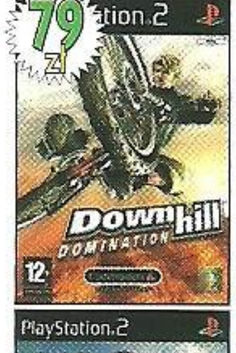
Twoja cena: **od 99 zł**





PLAYSTATION 2

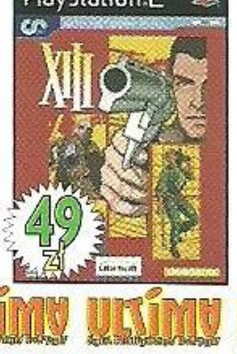
BASS MASTER FISHING + wędka	189
BATMAN BEGINS	185
BROTHERS IN ARMS	199
BURNOUT 3	129
COLIN 2005	199
CONSTANTINE	199
DANCING STAGE FEVER + Mata BigBen	179
DEATH BY DEGREES	229
DEF JAM Fight for NY	185
DEVIL MAY CRY 3	185
DESTROY ALL HUMANS	219
EYETOY ANTIGRAV	179
FIFA 2005	185
FIFA STREET	185
FIGHT NIGHT: Round 2	185
GOD OF WAR	179
GRAN TURISMO 4	179
GRAN TURISMO 4 + MC 8MB Sony	299
GTA: San Andreas	199
JUICED	219
KILLER 7	185
MADAGASKAR	219
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	179
METAL GEAR SOLID 3	159
MIDNIGHT CLUB 3	189
MOTO GP 4	209
NBA STREET V3	185
NFS: Underground 2	185
NHL 2005	185
PSI-OPS	189
SHIN MEGAMI TENSEI: Lucifer's Call	189
SINGSTAR POPWORLD + mikrofony	219
SOCOM II + headset	199
STAR OCEAN: Till the End of Time	189
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	219
TIMESPLITTERS: Future Perfect	185
UEFA CHampions League 2005	185
Platinum PS2:	
007: Nightfire	77
007: Everything or Nothing	77
ASTRO BOY	39,90
AUTOMODELLISTA	79
BLOODY ROAR 4	79
BREATH OF FIRE: Dragon Quarter	89
BURNOUT 2	77



CATWOMAN	77
COLIN 04	89
CONFLICT DESERT STORM 2	77
DANCING STAGE FEVER	119
DISNEY Extreme Skate Adventure	77
DJ DECKS	49
DOWNHILL DOMINATION	69
DRAKENGARD	59
DRIVER 3	99
ENTER THE MATRIX	99
ESPN NBA 2005	139
ESPN NHL 2005	139
EYETOY PLAY 2	77
F1 2004	69
FINAL FANTASY X	77
FINAL FANTASY X-2	77
GETAWAY	77
GETAWAY: Black Monday	69
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	77
GRAN TURISMO 3	77
GRAN TURISMO PROLOGUE	89
GRANDIA 2	89
GTA: Vice City	99
HARRY POTTER 2	77
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77
HAUNTING GROUND	129
HEAD HUNTER: Redemption	79
HUGO BUKKAZOOM (polska wersja jez.)	119
HUGO CANNONCRUISE (polska wersja jez.)	77
JACKIE CHAN ADVENTURES	59
JAK I	77
JAK 2	77
JAK 3	77
KILLZONE	77
LORD OF THE RINGS Two Towers	77
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
MEDAL of HONOR: Rising Sun	77
METAL GEAR SOLID 2: Sons of Liberty	99
METAL SLUG 3	89
MIDNIGHT CLUB	59
MIDWAY ARCADE TREASURE	79
MIDWAY ARCADE TREASURES 2	99
MONSTER HUNTER	129
MORTAL KOMBAT Deception	77
MOTO GP 3	77
NANOBREAKER	79

bezprzewodowy joypad
Logitech Cordless Action

bezprzewodowy joypad
Logitech do PS2

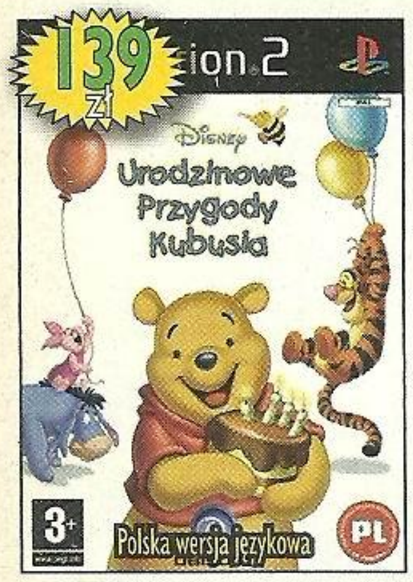


NEO CONTRA	89
NFS Underground	77
ONIMUSHA	77
ONIMUSHA 3	119
PITFALL: The Lost Expedition	59
PRINCE OF PERSIA Sands of Time	89
PRINCE OF PERSIA Warrior Within	77
PRO EVOLUTION SOCCER 4	139
RAINBOW SIX 3	99
RATCHET & CLANK	77
RATCHET & CLANK 2	77
RATCHET & CLANK 3	77
RAYMAN Revolution	59
RESIDEN EVIL: Outbreak	77
RICHARD BURNS RALLY	77
SECOND SIGHT	79
SILENT HILL 4	99
SIMS Poza Domem	77
SINGSTAR POPWORLD	119
SILPHEED	69
SLY 2	89
SOCOM II	77
SPIDER-MAN	77
SPIDERMAN THE MOVIE 2	99
SPLINTER CELL: Chaos Theory	139
SPLINTER CELL: Pandora Tomorrow	119
SSX 3	77
STAR TREK: Shaterrad Universe	39
SUIKODEN IV	99
TEKKEN 4	79
TEKKEN TAG TOURNAMENT	77
TENCHU: Wrath of Heaven	77
TOCA RACE DRIVER 2	99
TONY HAWK UNDERGROUND	77
TRUE CRIME	77
TY The Tasmanian Tiger 2	77
U-MOVE SUPER SPORTS	49
UNDER THE SKIN	119
URBZ: Sims in the City	77
VIEVTIFUL JOE 2	129
X-MEN LEGENDS	119
XIII	59
WARHAMMER 40 000	69
WILD ARMS	119
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	77
WOLFENSTEIN	77

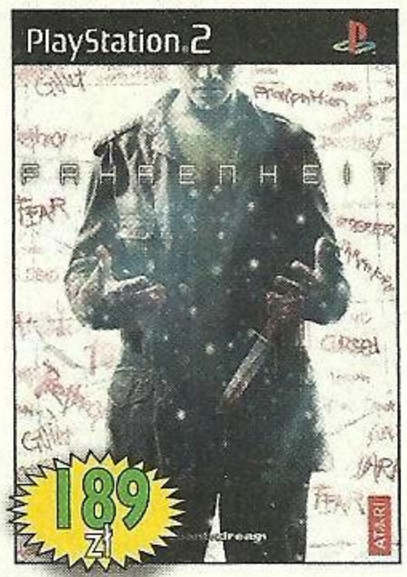
WORMS FORTS	99
WRC 2: Extreme	77
WRC 3	77
WRC 4	77
WWE Spackdown! vs Raw	129
Akcesoria:	
Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny	**tel.,www**
Action Replay Max 2	169
Action Replay Max Evo	229
Arcade Strick Logic 3	109
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	119
Extreme Action Pad Logitech	89
Joypad analogowy	49.90
Joypad analogowy Logi 3 Inferno	79
Joypad bezprzewodowy Logitech	149
Kierownica Logitech Driving Force	299
Kierownica Logitech Driving Force + GT Concept	599
Kierownica Fanatec ForceShock 3	399
Kierownica Logic 3 TopDrive GT3	129
Kierownica Logic 3 TopDrive GT4	149
Kierownica Logitech Driving Force Pro	599
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	179
Link Cable	19,90
Mata do tańca Logic 3	69
Mata BigBen + Dancing Stage Fever	179
Max Drive - USB Flash Memory	135
Memory Card 8 MB Sony	89
Memory Card 8 MB Sony x2	159
MultiTap	79
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	39
Piloty DVD	od 29,90
Pistolet Logic 3 Laser Blaster	89
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz)	119
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	19,90
Podstawka pion Sony (do nowych modeli)	49
Przedłużacz do joypada	19,90
RFU	29,90
RGB	9,90
S-Video do 3 konsol + switch	39
SVGA Box + Tuner TV	279
VGA Box	249

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

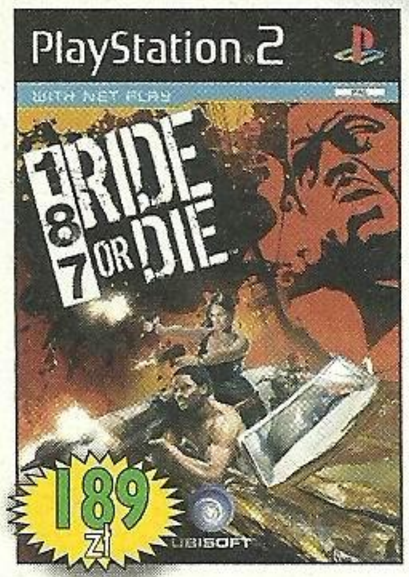
Najlepszy sklep internetowy z grami wg Komputer Świat Gry (03/2005)



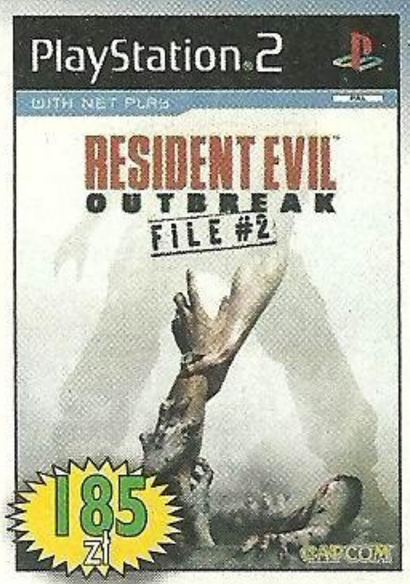
139 zł



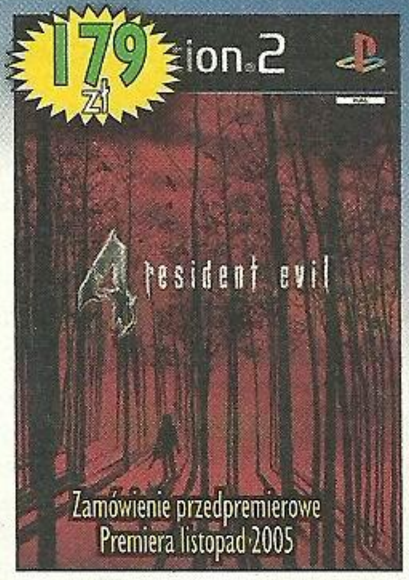
189 zł



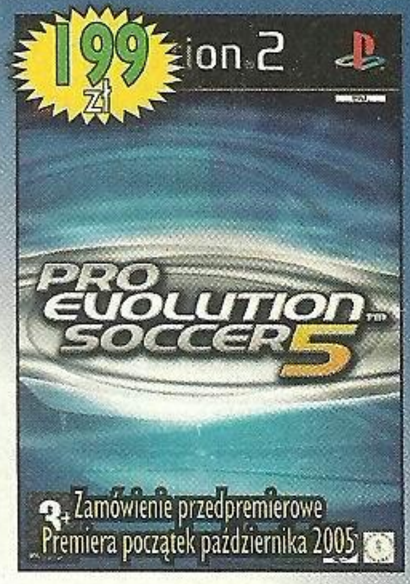
189 zł



185 zł



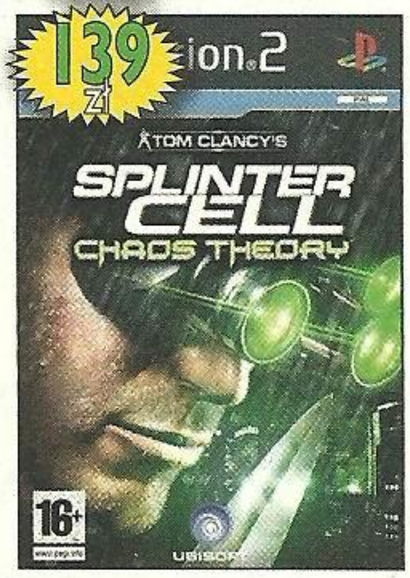
179 zł



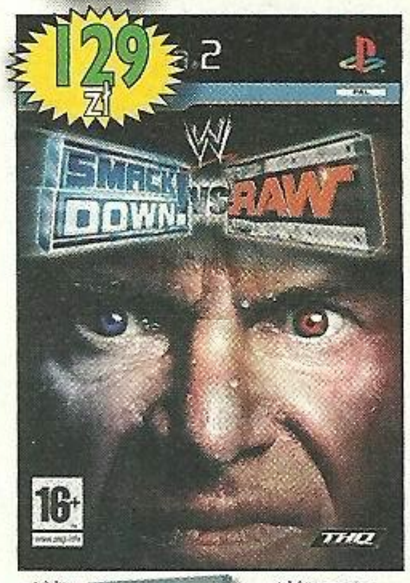
199 zł

159 zł

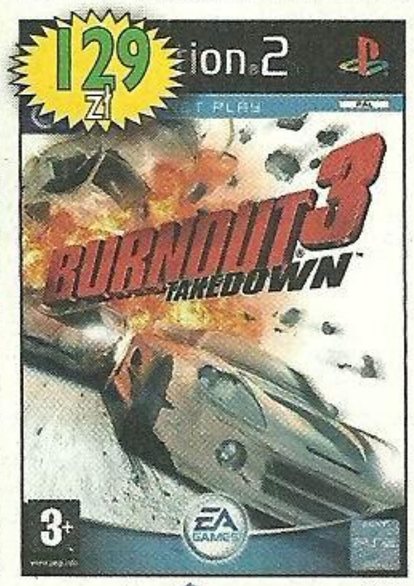
179 zł



139 zł



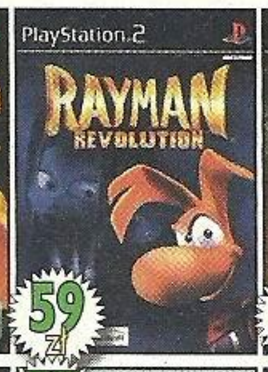
129 zł



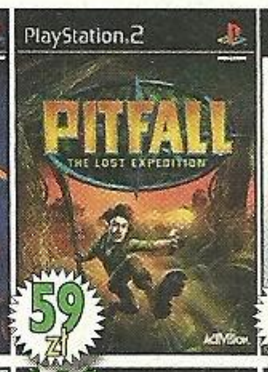
129 zł

119 zł

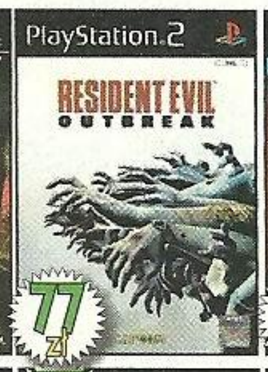
49 zł



59 zł



59 zł



77 zł

77 zł

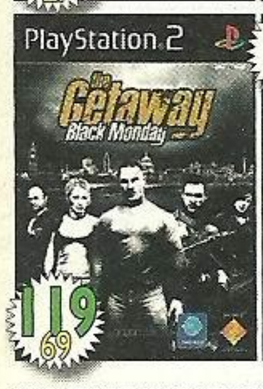
699 zł
PlayStation 2 srebrna + gra-niespodzianka + dostawa GRATIS

699 zł
PlayStation 2 + Killzone + dostawa GRATIS

399 zł
GameCube

599 zł
Nintendo DualScreen

399 zł
GameBoy Advance SP + gra-niespodzianka

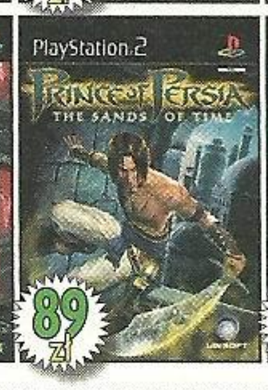


119 69 zł

77 zł

119 zł

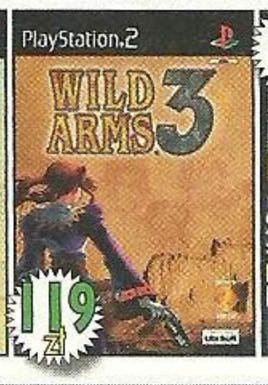
77 zł



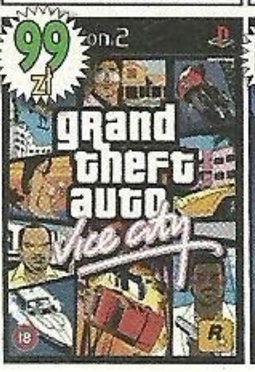
89 zł

119 zł

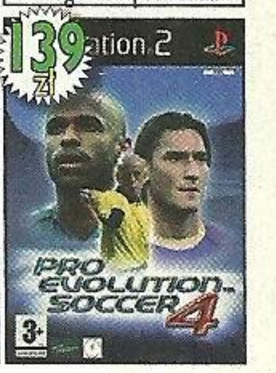
89 zł



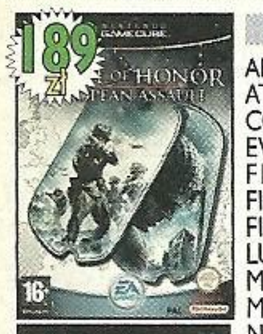
119 zł



99 zł



139 zł



189 zł

79 zł

299 zł
Resident Evil 4 Chainsaw Controller

29,90 zł
Karta pamięci GameCube

PLAYSTATION PORTABLE

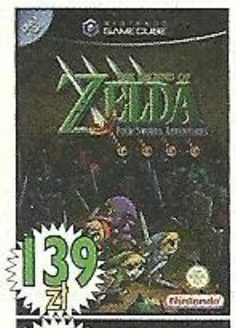
APE ACADEMY	189
ATV OFFROAF FURY	229
COLIN McRAE RALLY 2005	189
EVERYBODY'S GOLF	189
F1 GRAND PRIX	189
FIFA SOCCER	259
FIRED UP	189
LUMINES	199
MEDIEVIL	189
METAL GEAR ACID	209
NBA 2005	229
NEED FOR SPEED RIVALS	249,90
RIDGE RACER	189
TOCA RACE DRIVER 2	189
TWISTED METAL HEAD-ON	229
UNTOLD LEGENDS	229
VIRTUA TENNIS	189
WIPEOUT PURE	189
WORLD TOUR SOCCER	189

Akcesoria:

PSP Value Pack JAP	1299
Bateria + ładowarka	65
Ładowarka słoneczna	159
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Duo 256 MB	219
Memory Stick Duo 512 MB	289
Memory Stick Duo 1 GB	439
Protector Kit	69
Starter Pack	75
Zestaw ochraniaczy (na konsolę i ekran)	49

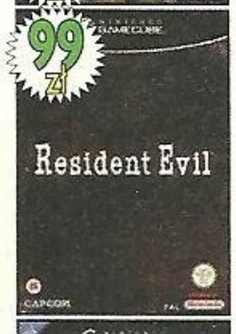
PLAYSTATION/PS ONE

FIFA 2005	79
FINAL FANTASY VIII	119
GAUNTLET LEGENDS	59
GUILTY GEAR	59
HARRY POTTER 2	39
HERCULES	39,90
MEDAL OF HONOR 1	39
MEDAL OF HONOR: Underground	39
SILENT BOMBER	59
TOSINDEN 4	59
WORLD IS NOT ENOUGH + MEDAL OF HONOR 1	29,90



139 zł

99 zł



79 zł

69 zł

Akcesoria:

PS One	399
Arcade Stick	109
Joypad analogowy DualShark	19,90
Link cable	29.90
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 120 bloków	29,90
Multitap nieoryginalny	49,90
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB	9,90
Standard Pad	12.90

GAMECUBE

007: Nightfire	79
DEF JAM: Fight for NY	199
DONKEY KONGA + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat	179
FIFA 2005	199
FIFA STREET	189
FINAL FANTASY Crystal Chronicles	199
KILLER 7	189
MARIO KART DOUBLE DASH	69
MARIO GOLF	169
MARIO PARTY 4	69
MARIO PARTY 5	139
MARIO PARTY 6 + mikrofon	229
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	189
METROID PRIME	139
METROID PRIME 2	199
NBA STREET V3	189
NEED FOR SPEED Underground 2	189
PAPER MARIO	229
PIKMIN 2	199
POKEMON COLLOSEUM + Karta Pamięci	249
RESIDENT EVIL 4	219
SONIC ADVENTURE DX	79
SONIC HEROES	79
SOUL CALIBUR 2	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
STARFOX ADVENTURES	139
STARFOX ASSAULT	229
SUPER MARIO SUNSHINE	139

219 zł

40 zł
joypad Logic 3 S-Type X-Box

89 zł
joypad BigBen X-Box

99 zł

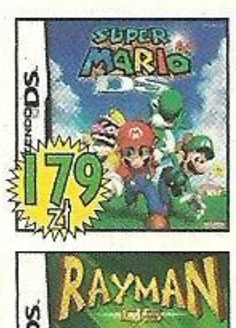
TALES OF SYMPHONIA	229
TIMESPLITTERS 3: Future Perfect	189
TONY HAWK UNDERGROUND 2	239
UEFA Champions League 2005	189
URBS: Sims in the City	199
WŁADCA PIERŚCIENI Trzecia Era	199
ZELDA Four Swords + GCN-GBA Link	139
ZELDA Wind Waker	139

Promocyjne ceny:

007 EVERYTHING OR NOTHING	79
FIFA 2004	79,90
F-ZERO	139
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR Rising Sun	79
NFS: Underground	79
RESIDENT EVIL 1	99
SIMS: Bustin' Out	79
TONY HAWK 3	59

GAMEBOY ADVANCE

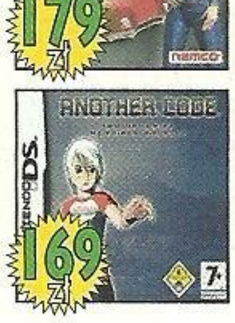
007 Everything or Nothing	119
DONKEY KONG COUNTRY 2	149
FIFA 2005	139
FINAL FANTASY TACTICS	169
FIRE EMPLEM: Sacred Stones	189
GOLDEN SUN 2	189
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	139
LOTR: Trzecia Era PL	139
MARIO & LUIGI	189
MARIO GOLF	189
MARIO PARTY ADVANCE	189
MARIO vs DONKEY KONG	199
METAL SLUG ADVANCE	199
METROID FUSION	99
NFS: Underground 2	139
ONIMUSHA TACTICS	69
PHANTASY STAR COLLECTION (1,2&3)	89
POKEMON Emerald	199
POKEMON Fire Red + adaptor bezprzew.	219
POKEMON Leafy Green + adaptor bezprzew.	219
RETURN OF THE KING	119
SABRE WULF	49
SIMS: Bustin Out	119
TAK: JUJU CHALLENGE	39
TONY HAWK Underground 2	199



179 zł

169 zł

179 zł



169 zł

ZELDA Mihish Cap 189

Akcesoria:

GAMEBOY ADVANCE SP + gra-niespodzianka	399
Advance Game Port	159
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Pudełka na gry (6 szt.)	14
Słuchawki	22
Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz GBA/GBA SP/NDS	29,90
Zasilacz + akumulator	39
Zasilacz oryginalny	79
Zestaw 1 GBA SP: podełka na gry, klink, pokrowiec, słuchawki	59
Zestaw 2 GBA SP: akumulator, lupa, torba, link-kabel	55

NINTENDO Dual Screen

ANOTHER CODE	169
MR DRILLER	179
NEED FOR SPEED Underground 2	139
POKEMON DASH	179
POLARIUM	139
PROJECT RUB	179
RAYMAN	169
RIDGE RACER	179
SUPER MARIO 64	179
WARIO WARE TOUCHED	179

Akcesoria:

Konsola Nintendo Dual Screen	599
Pudełka na gry	35
Torebka-saszetka na konsole	55
Zasilacz	29
Zasilacz samochodowy	45
Zestaw akcesorii (pudełka, szaszetka, słuchawki, zasilacz samoch.)	55
Zestaw akcesorii (pokrowiec, pierścienie na palce, ochraniacze na ekrany)	42

Koszty przesyłki:

poczta – priorytet 9,50 pln
kurier (do 48 h) 15 pln
Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

ŚMIERĆ, JAK

GRA W POLSKIEJ KINOWEJ WERSJI JĘZYKOWEJ TYLKO Z CD PROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PL

WERSJA KINOWA

CDPROJEKT

W SKLEPACH JUŻ W PAŹDZIERNIKU

the CREATIVE ASSEMBLY

SEGA
www.sega-europe.com

TOTAL WARRIOR

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

18+
www.pegi.info

PlayStation 2

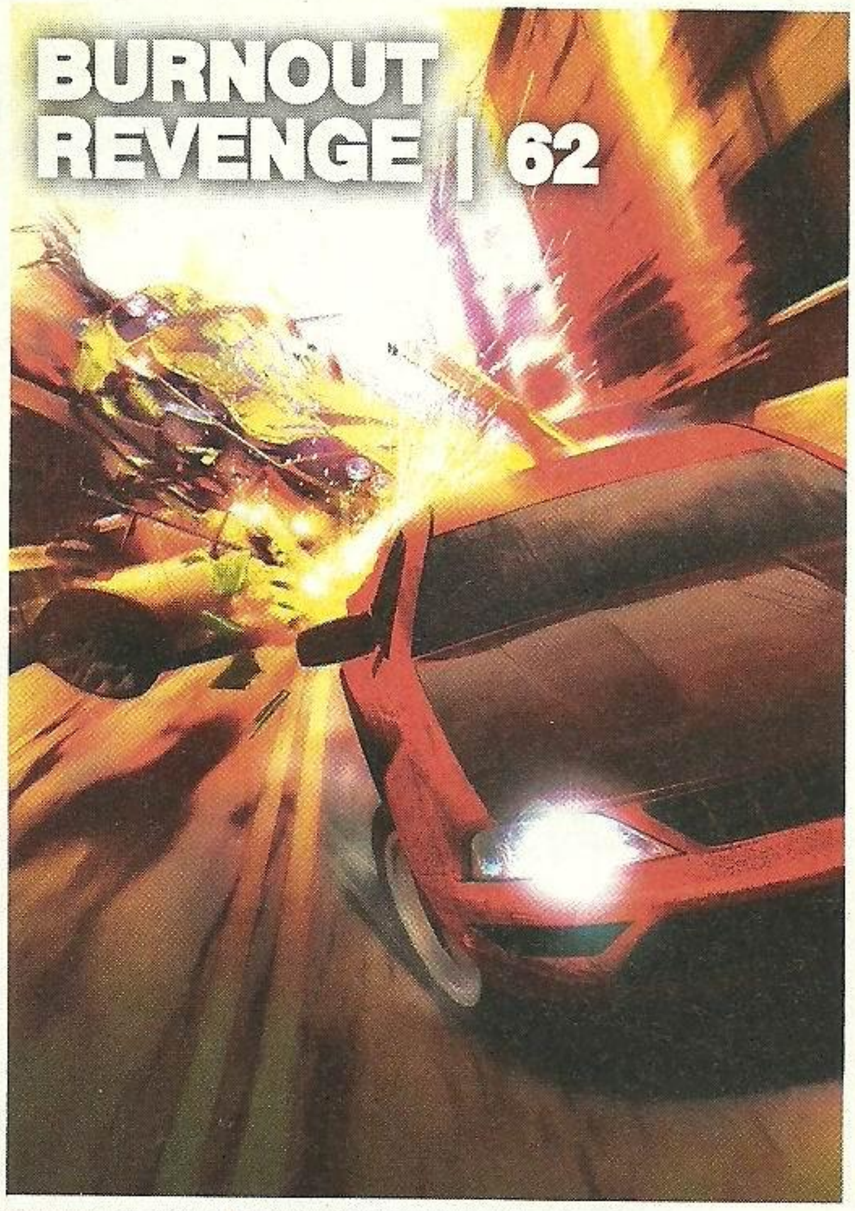
OKIEM ŚIĘGNĄĆ.

Jesteś wojownikiem. Wychowanym przez Spartan tylko po to by walczyć i zwyciężać. Stań pośród tysięcy żołnierzy na przesiąkniętych krwią, olbrzymich polach bitew. Staw czoła potędze Rzymu, furii mitologicznych bestii i czarnej magii. Opanuj sztukę walki wieloma rodzajami broni i naucz się korzystać z łaski bogów a staniesz się niezwyciężony. Podąż ścieżką przeznaczenia - od żołnierza przez Bohatera... aż po żywą Legendę!!!

SPARTAN™
TOTAL WARRIOR

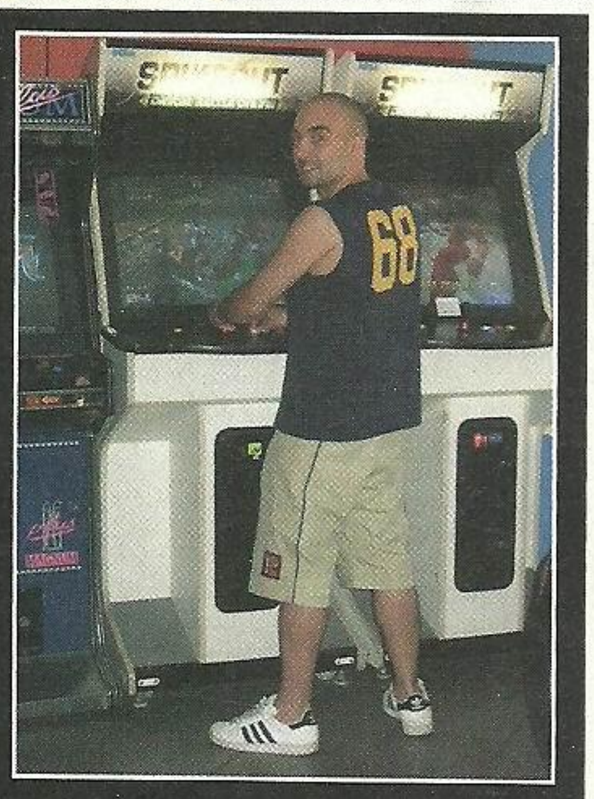
Spartan: Total Warrior © The Creative Assembly Limited 2005. Stworzony przez The Creative Assembly Limited. Spartan: Total Warrior jest zarejestrowanym znakiem towarowym lub znakiem towarowym Creative Assembly Limited w Wielkiej Brytanii i innych krajach. SEGA i Logo SEGA są zarejestrowanymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi SEGA Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe są zastrzeżone dla ich prawowitych właścicieli.

RESIDENT EVIL 4 na PS2 | 28

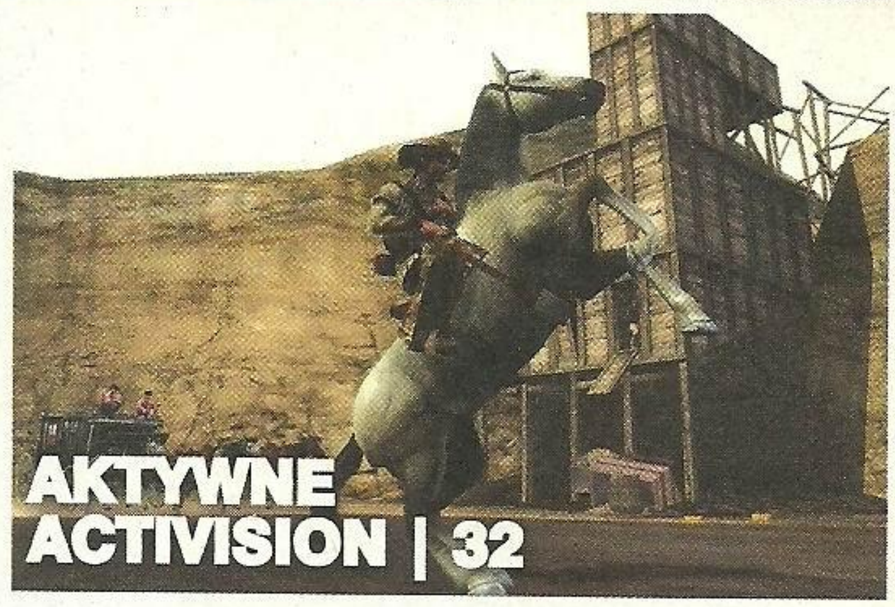


BURNOUT REVENGE | 62

PREMIERA PSP | 46



GAMES CONVENTION 2005 | 38



AKTYWNE ACTIVISION | 32

Witajcie!

Stało się – od pierwszego września w Europie, a tym samym i w Polsce, można sprawić sobie piękne, lśniące, przenośne PlayStation Portable. Co oznacza, że fan gier video na dobrą sprawę może wybierać spośród sześciu konsol: trzech stacjonarnych i trzech przenośnych, nie licząc wynalazków.

Tymczasem kolejna generacja już puka do naszych drzwi – listopadowa premiera Xbox 360 niebawem zostanie oficjalnie potwierdzona, a ceny, które Microsoft wreszcie ujawnił, nastrajają nas optymistycznie. Jak będzie z dystrybucją tej maszynki w naszym kraju? Dobre pytanie; sam chciałbym znać odpowiedź. Na szczęście do tej pory jakoś sobie radziliśmy i nie wątpię, że ponownie prywatna przedsiębiorczość weźmie sprawy w swoje ręce.

Po tym numerze widać, że sezon zaczyna się powoli rozkręcać. I choć w dalszym ciągu dominują zapowiedzi, wygląda na to, że od następnego miesiąca liczba recenzji znacznie wzrośnie, a półki sklepów znowu zaczną uginać się pod ciężarem nowości. Czego sobie i Wam życzę. Miłej lektury.
Gulash ■ ■

Robocza muza: DM Remixes, Gamemusic Remix Album, Jamiroquai – Dynamite

Uściski: Asik, Oleś i Eryś – najukochańsi, zawsze z Wami.

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Resident Evil 4 na PS2! 28
Sprawdzamy jak przebiegła konwersja wyczekiwanego przez wszystkich posiadaczy PS2 horroru.

Burnout Revenge 62
Pierwsza recenzja kolejnego arcydzieła Criterion tylko w Neo Plus!

Games Convention 2005 38
Zamiast ECTS jest Games Convention – raport z największej europejskiej wystawy!

Aktywne Activision 32
Widzieliśmy Gun, Quake 4 i inne gry przygotowywane przez tego wydawcę.

NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

Painkiller: Hell Wars 10
Już graliśmy i to na Xboksie!

Onimusha: Dawn of Dreams 22
Gramy w najnowszą rzeźnię Capcomu.

Zelda: Twilight Princess 24
Wszystko, co o niej wiadomo.

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

187 Ride or Die 74
Another Code: Two Memories 61
Beat Down: Fists of Vengeance 66
Burnout Revenge 62
Colosseum: Road to Freedom 79
Delta Force: Black Hawk Down 71
Eyetoy: Kinetic 70
GoldenEye: Rogue Agent DS 72
Heroes of the Pacific 69
Fullmetal Alchemist 2 78
Madden NFL 06 72
NBA Live 06 68
NHL 06 68
Outlaw Tennis 60
Resident Evil Outbreak File #2 73
Romance of the Three Kingdoms X 78
Worms 4 Mayhem 76
Yeti Sports Adventure 70

STAŁE
Stałe działy w magazynie

NEON 80
Felietony, kąciki, artykuły przyrodnicze i krajoznawcze.

Fight Club 82
Wszystko o konsolowych mordobiciach – turnieje, turnieje...

PES Party Specjał 85
Gramy w Winning Eleven 9, czyli „betę" Pro Evolution Soccer 5... Jest pięknie.

Online World 89
Przenośne konsolki w sieci; raport z beta testów Socoma III. No i wieści rozmaite.

Retro 90
Kontynuujemy pasjonującą podróż przez kultowy świat konsol – tym razem na warsztacie mamy Super Nintendo!

PS one Zone 92
Coś dla fanów i posiadaczy szarej maszynki – strzelamy do ekranu!

Archiwalia 94
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów, a listonosz grzecznie go podrzuci.

FAQ 96
W osiemdziesiątym wydaniu FAQ Banan odpowiada na najczęściej zadawane pytania. A Pan Spinacz puentuje.

FIRED UP

Całkowicie nowy tytuł na PSP™(PlayStation®Portable). Gra akcji z dużą dawką adrenaliny. Anarchiczny świat z potężnymi, wysokooktanowymi pojazdami. Ogromne przestrzenie do odkrycia, duże spluwy i olbrzymie eksplozje. Tryb scenariusza z kilkudziesięcioma misjami do wykonania!

"Fired Up" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. © 2004-2005 Sony Computer Entertainment Europe. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

WORLD TOUR SOCCER

Czy wiesz jakie będzie Twoje następne wyzwanie? Dzięki systemowi User Alert, będziesz mógł natychmiastowo zmierzyć się w trybie gry bezprzewodowej z napotkanym nieznajomym. Do wyboru 150 drużyn w rozgrywkach lokalnych lub międzynarodowych, oraz premierowy tryb Challenge!

© 2005 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. The names and brands of FIFPRO and its member associations are trademarks of FIFPRO and / or its member associations. "FIFPRO" is a trademark of the International Association of Football Players Unions. The collective use of real players' names and likenesses is endorsed by FIFPRO and its member associations. Developed and published by Sony Computer Entertainment Europe. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

GRY. FILMY. MUZYKA. FOTO. PLAYSTATION PORTABLE.

yourpsp.com

PREMIERA: 01.09.2005

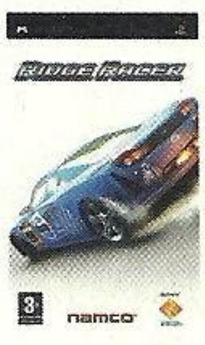
wipEout pure

www.wipeoutpure.com

WIPEOUT PURE

Klasyczna seria WipEout Pure to futurystyczne, najszybsze na PSP™(PlayStation®Portable) wyścigi ponad powierzchnią ziemi z elementami strzelania. Industrialna grafika miesza się tutaj ze stworzoną specjalnie na potrzeby gry, klubową muzyką. Dodatkowo WipEout Pure oferuje możliwość zrzucania z Internetu dodatków do gry (nowe trasy, pojazdy).

WipEout Pure © Sony Computer Entertainment Europe. WipEout and WipEout Pure are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



RIDGE RACER

Jedna z najlepszych gier startowych, dla której bez wątpienia warto kupić PSP™(PlayStation®Portable). Klasyczny tytuł prezentuje 58 ulepszonych, dopracowanych i super szybkich samochodów. Autorzy dodali również nowy sposób wykonywania poślizgów, dzięki któremu napełniamy wskaźnik turbo. Fenomenalna oprawa graficzna, super płynna animacja oraz bogata ścieżka dźwiękowa w klimatach elektronicznych.

RIDGE RACER™ & © 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

newsclash

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji

A CENA XBOX 360 WYNOSI...

► Microsoft proponuje dwa warianty cenowe dla różnych użykowników

Microsoft nie pozwolił nam zagrać na X360 podczas Games Convention w Lipsku. Ani jednego standu z konsolą, ani jednego grywalnego dema. Zamiast tego wzięliśmy udział w ogromnym show rozpętanym wokół nadchodzącej konsoli, usłyszeliśmy mnóstwo obietnic odnośnie możliwości 256-bitowego systemu do gier, a także poznaliśmy szczegółową cenę zarówno amerykańskiej, jak i europejskiej konsoli. Ceny będą tak naprawdę dwie, w dodatku mocno uzależnione od Waszych potrzeb. Jeśli nie interesuje Was granie online, nie zamierzacie korzystać ze wszystkich funkcji Xbox Live!, a czas upływa Wam głównie w trybie single player – warto przemyśleć zestaw o nazwie Xbox 360 Core System, w skład którego wchodzi wyłącznie konsola, zwykły przewodowy pad, Xbox Live Silver (wraz z 30-dniowym trialem Xbox Live Gold) oraz kabel AV. Nic więcej. Cena podstawowego zestawu to 299 euro, co w przeliczeniu na złotówki daje nam mniej więcej 1200 PLN, a więc raczej nisko, jak za zabawkę nowej generacji. Jeśli natomiast marzy Wam się „prawdziwy" zestaw Xbox 360 System, w którego skład wejdzie konsola, 20GB dysk twardy, bezprzewodowy kontroler, Xbox Live Silver (wraz z trialem Golda, oczywiście), Headset oraz kable: Ethernet do internetu i HDAV zgodny z telewizorami HDTV, będziecie musieli wyłożyć 399 euro, a więc w przeliczeniu na złotówki – ok. 1600 PLN. I nadal nie jest to dużo, jeśli oczywiście pamiętacie w jakiej cenie debiutowały w Europie obie konsole PlayStation.

Brak dysku w podstawowej wersji Core System budzi jednak sporo dyskusji. Może powtórzyć się sytuacja znana z PlayStation 2, gdzie zaprojektowany przez Sony dysk w ogóle nie dotarł do Europy, a developerzy praktycznie w ogóle nie pisali gier korzystających z jego właściwości. Po drugie, jeśli zdecydujecie się na wersję bez dysku, to nie uruchomicie starych gier z pierwszego Xboxa, które kopiowały na niego część danych. Być może brak dysku w Core System odbije się jedynie dłuższymi czasami wczytywania niektórych gier, ale z drugiej strony może wprowadzić niepotrzebne zamieszanie w szeregach developerów. Uspokajające wydają się być słowa twórców gry Elder Scrolls IV: Oblivion, którzy twierdzą, że ich tytuł nie będzie wymagał twardego dysku do normalnej pracy. „Od początku wiedzieliśmy, że będą dwie wersje Xboxa 360, a Oblivion działa zarówno na jednej, jak i na drugiej." – mówią chłopaki z Bethesda Softworks – „Nasza gra używa twardego dysku do skrócenia czasów doczytywania, tak więc do optymalnej zabawy polecamy go nabyć." Najlepsze jednak jest to, że kupując od razu droższy zestaw, a więc Xbox 360 System zaoszczędzimy mnóstwo pieniędzy. Jak to? A tak – jeśli w przyszłości zechcecie oddzielnie dokupić rzeczy, które wchodzą w skład bundla, zapłacicie znacznie więcej. Sam dysk twardy 20GB kosztował będzie 99 euro (ok. 400 złotych), a w droższym zestawie znajdą się przecież jeszcze inne urządzenia. Ot, choćby bezprzewodowy pad, którym nie tylko można komfortowo grać, ale także używać go jako pilota do obsługiwania filmów, muzyki i innych funkcji.

Przypomnijmy raz jeszcze, co wejdzie w skład usług świadczonych przez Xbox Live Silver, dostępnego w obu zestawach. Przede wszystkim będzie to pakiet darmowy – nie płacąc abonamentu dostaniemy dostęp do chatu (wysyłanie wiadomości tekstowych i głosowych innym użytkownikom), możliwości ściągania trailerów, krótkich demek nadchodzących gier, grzebania w zasobach Xbox Live Arcade (stare dobre gry) i komunikowania się przez headset. Niestety, aby w każdej możliwej chwili grać online z innymi graczami należy wykupić pakiet Gold, bo na Live Silver grać i owszem się da, ale tylko w wyznaczone przez Microsoft dni. Tak więc, wydając od razu 399 euro na xboxowy „value pack" dostaniemy więcej towaru, niż gdyby kompletować go oddzielnie. Europejska premiera Xboxa 360 prawdopodobnie zbiegnie się z amerykańską i nastąpi w drugiej połowie listopada tego roku. Ostateczna i niepodważalna data nie została jednak potwierdzona przez Microsoft. ■■

Cennik Xbox 360

- Konsola w wersji Xbox 360 Core System – 209.99 funtów (299 dolarów)
- Konsola w wersji Xbox 360 System – 279.99 funtów (399 dolarów)
- Wymienne panele na przód konsoli – 14.99 funtów (19.99 dolarów)
- Kontroler przewodowy – 24.99 funtów (39.99 dolarów)
- Kabel HDAV Component – 19.99 funtów (39.99 dolarów)
- Dysk Twardy 20GB – 69.99 funtów (99.99 dolarów)
- Karta pamięci 64MB – 22.99 funtów (39.99 dolarów)
- Pad bezprzewodowy – 32.99 funtów (49.99 dolarów)
- Kabel Play and Charge, ładujący bezprzewodowego pada po podłączeniu do konsoli – 14.99 funtów (19.99 dolarów)
- Dodatkowy akumulator do pada – 9.99 funtów (299 dolarów)
- Bezprzewodowy Network Adapter – 59.99 funtów (99.99 dolarów)
- Headset – 14.99 funtów (19.99 dolarów)
- Pilot do kontrolowania funkcji Media Center – 19.99 funtów (29.99 dolarów)
- Kabel SCART – 17.99 funtów (29.99 dolarów)
- Kabel VGA HDAV – 19.99 funtów (39.99 dolarów)

CO W ZESTAWIE?

	Xbox 360	Xbox 360 Core System
Konsola	X	X
Bezprzewodowy pad	X	opcjonalnie
Przewodowy pad	opcjonalnie	X
Kabel HD - AV Component	X	opcjonalnie
Kabel AV	X	X
Dysk Twardy 20GB	X	opcjonalnie
Możliwość grania w gry z Xboxa	X	opcjonalnie
Kabel sieciowy	X	opcjonalnie
Headset	X	opcjonalnie
Xbox Live Silver	X	X
30 dniowy trial Xbox Live Gold	X	X
Chromowane wykończenia na obudowie	X	niedostępne

newsplash

➲ EA KOMPLETUJE PRAWA DO WŁADCY PIERŚCIENI

Electronic Arts musi mieć gigantyczne plany związane ze światem Władcy Pierścieni, a dowodem na to jest astronomiczna suma, jaką firma zapłaciła spadkobiercom J.R.R. Tolkiena w zamian za prawa do wykorzystania materiałów z książek mistrza. Dotychczasowe gry tej firmy opierały się wyłącznie na licencji filmów, co oznacza, że nie mogło się tam znaleźć nic, czego nie było w trylogii Petera Jacksona. „Nowe prawa pozwolą nam robić znacznie głębsze, uzupełnione dziesiątkami wątków gry." – mówi Steve Gray, twórca Lord of the Rings Tactics na PSP.

➲ KRATOS W HOLLYWOOD

Universal Pictures zarezerwowało sobie prawa do ekranizacji gry God of War. Ogromna szkoda, że poza faktem, iż wśród reżyserów rozpisano konkurs na najlepszy scenariusz, niewiele więcej wiadomo. I jeśli tylko gotowemu filmowi nie zostanie przyklejone to straszliwe PG-13 (krwawe sceny powycinane), Kratos ma szansę na nowo zdefiniować kino akcji. Brutalnej akcji.

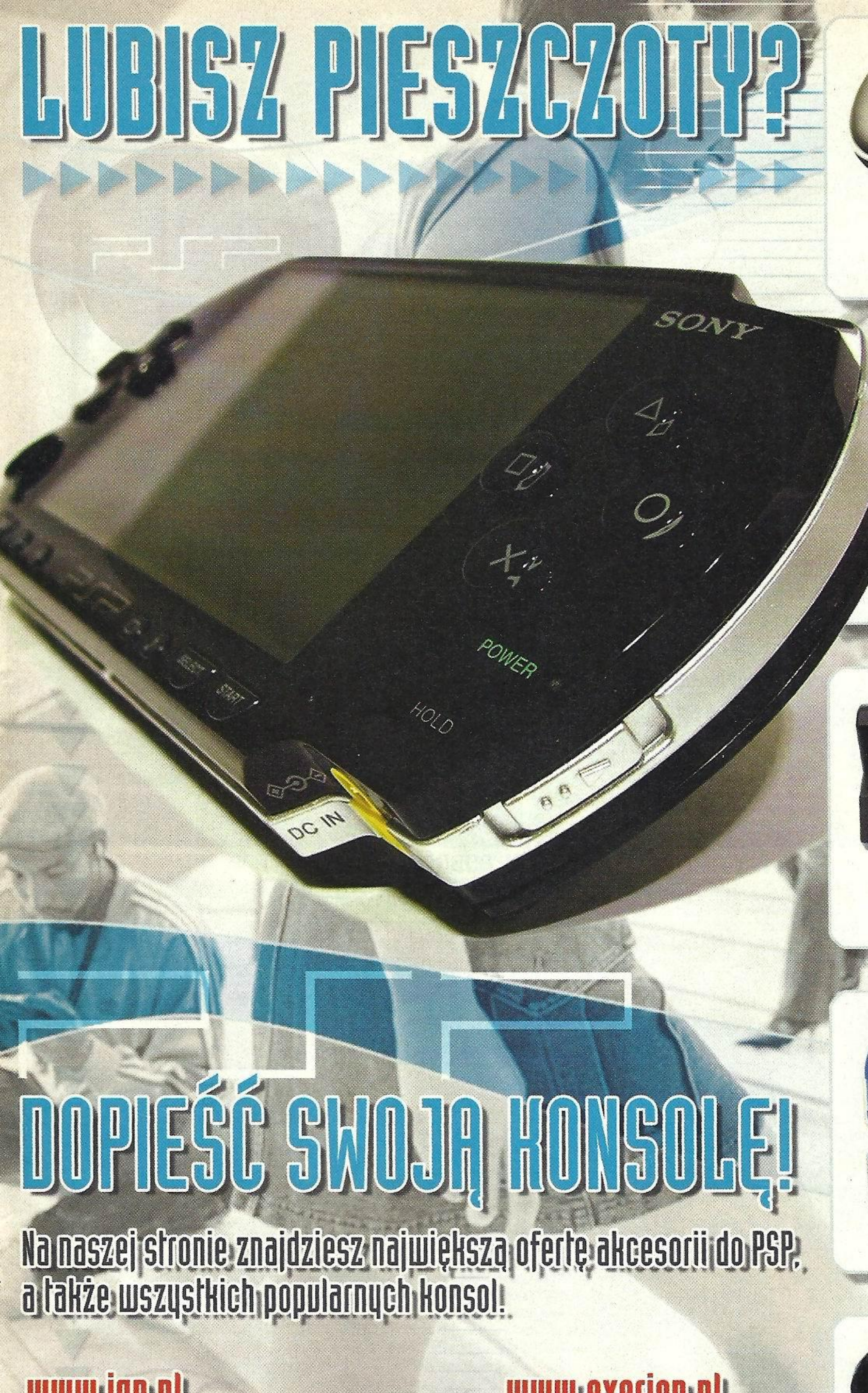
➲ LIMITOWANY PAJĄK

Obok nadchodzącego wielkimi krokami Ultimate Spider-Man, w amerykańskich sklepach pojawi się również niewielka ilość limitowanej edycji gry. Standardowe pudło to oczywiście gra i instrukcja, natomiast w „Limited Edition" dodatkowo pojawi się 22 minutowy dokument „The Making of Ultimate Spider-Man" rzucający nieco światła na kulisy powstawania tego tytułu. Obok dokumentu znajdą się biografie postaci występujących w grze, w których na czynniki pierwsze rozpisano życie Spider-Mana, Venoma, Carnage'a, Beetle'a i spółki. A na koniec Activision podzieli się ciekawymi hintami i trikami, które na bank przydadzą się w grze.

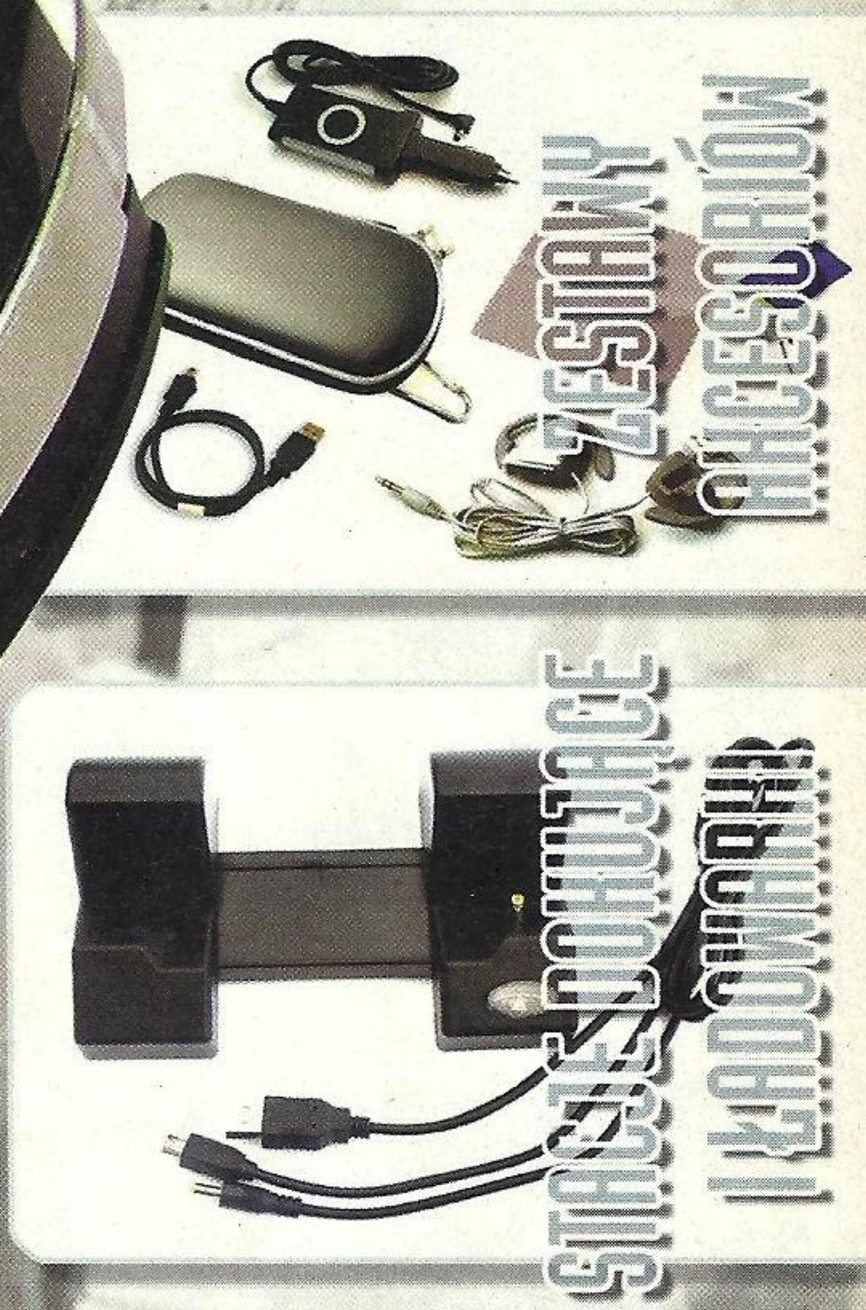
➲ BOND MA NOWĄ DZIEWCZYNĘ...

... która jeszcze nie wie, że James wymieni ją na kolejną przy okazji następnego sequela. Tymczasem w grze From Russia With Love obok Seana Connery'ego ujrzymy młodziutką i atrakcyjną aktorkę Marię Menounos. Użyczająca swej podobizny i głosu dziewczyna uważa, że bycie częścią wielkiej przygody Jamesa Bonda to ogromny zaszczyt i honor. Cóż, dla nas to jeszcze jedna przyszła-była kobieta u jego boku.

LUBISZ PIESZCZOTY?

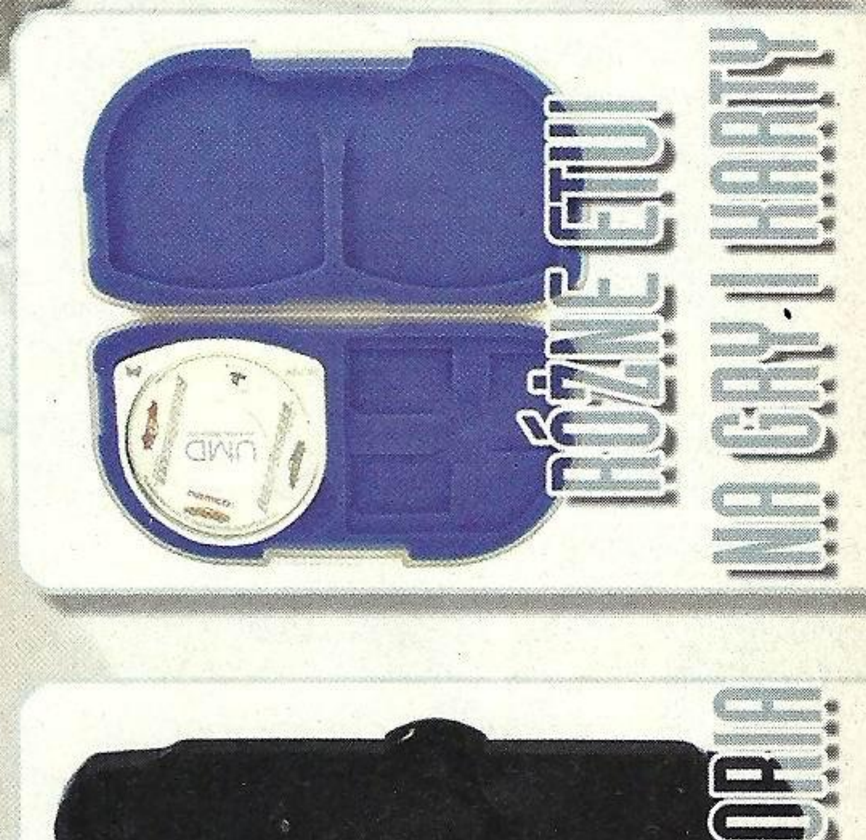


ROŻNE ETUI

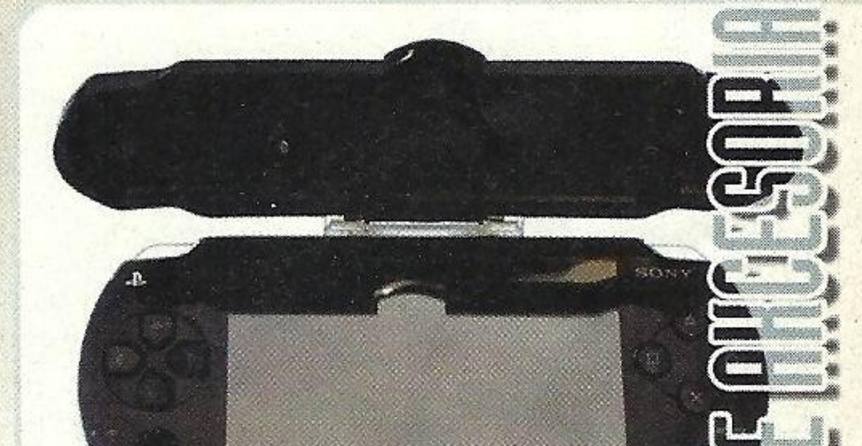


AKCESORIA

STACJE ŁADUJĄCE



ROŻNE ETUI NA GRY I KARTY



INNE GADŻETY

DOPIEŚĆ SWOJĄ KONSOLĘ!

Na naszej stronie znajdziesz największą ofertę akcesorii do PSP, a także wszystkich popularnych konsol!

www.iqp.pl **www.exerion.pl**

IQ PUBLISHING jest oficjalnym i wyłącznym dystrybutorem firm BIGBEN INTERACTIVE, VENOM LTD i innych na terenie Polski. Nasze produkty można znaleźć w ważniejszych sieciach handlowych, między innymi MEDIA MARKT, SATURN, CARREFOUR, MEGA AVANS, EMPIK, GEANT, AVANS i innych.

IQ Publishing s.c. 04-766 Warszawa, ul. Trakt Lubelski 163 lok. 34 Tel. +48 22 613 26 36 Tel./faks +48 22 613 27 29

PlayStation, PSP and "UMD" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All product titles, publishers names, trademarks,artwork and associated imagery are trademarks, registered trademarks and/or copyright material of the respective owners. All rights reserved.

JUŻ GRALIŚMY

i DEV: PEOPLE CAN FLY WYD: DREAMCATCHER KONSOLA: XBOX TERMIN: GRUDZIEŃ

PAINKILLER: HELL WARS

PEOPLE CAN FLY REDEFINIUJĄ POJĘCIE DOBREGO SHOOTERA FPP

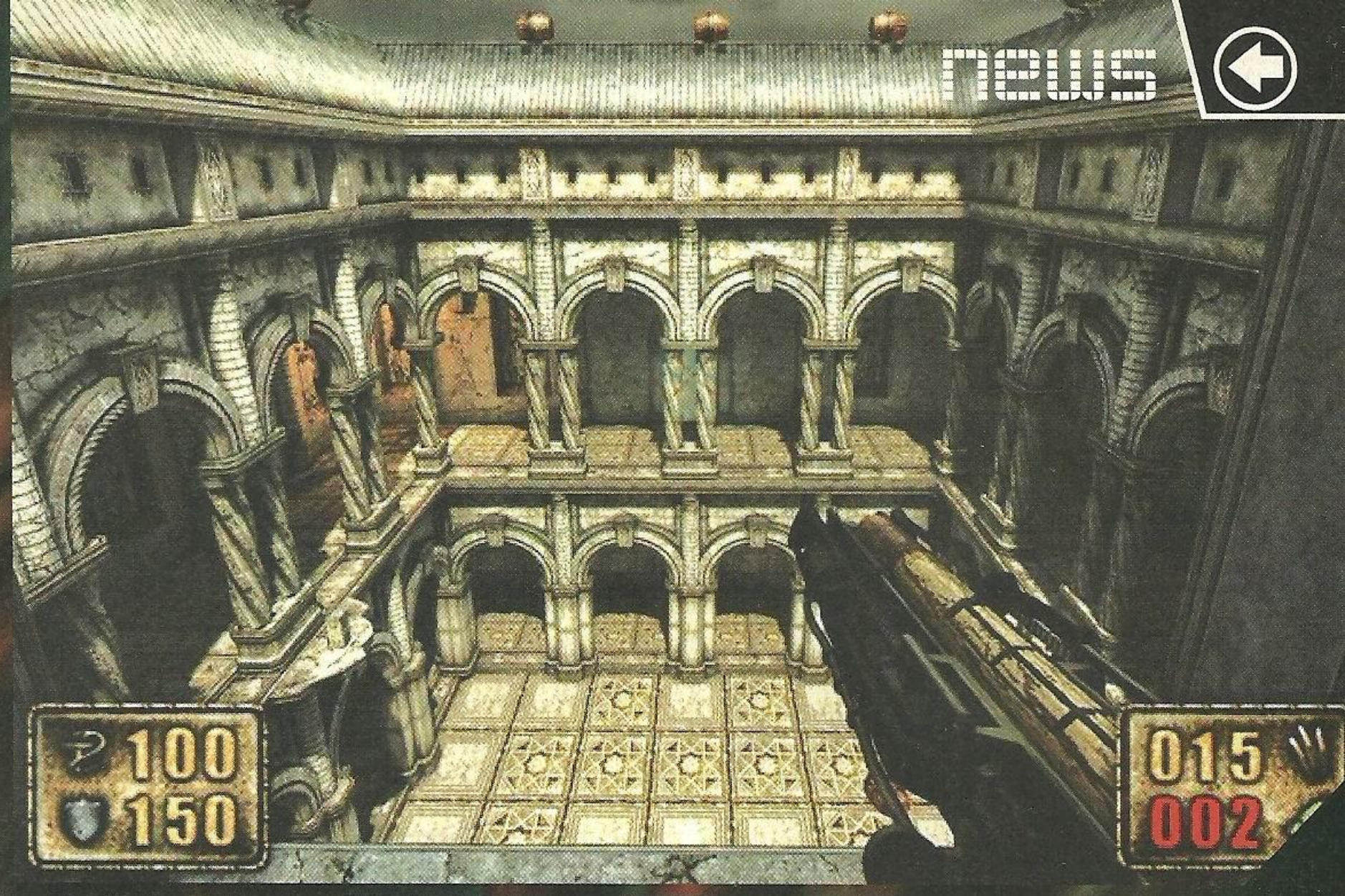
Painkiller łapie drugi oddech i coraz szybciej zmierza w kierunku Xboxa. Podczas gdy jeden z najlepszych, oldschoolowych shooterów fpp przechodzi fazę optymalizacji, udało mi się przedostać do siedziby People Can Fly i zagrać w jego wczesną wersję. Momentami widać, że grę czeka jeszcze długa droga i masa szlifów, jednak sympatyczni programiści dokładają wszelkich starań, aby Painkiller ukazał się na Xboksie jeszcze w tegoroczne święta. Czy im się uda? Ciężko powiedzieć, ale faktem jest, że Painkiller to prawdopodobnie ostatni wielki shooter fpp, jaki przytrafi się konsoli Microsoftu, więc chociażby dlatego warto na niego czekać. Demo, które skatowałem na wszystkie możliwe sposoby, było bardzo wczesne, a składało się raptem z dwóch plansz – Atrium i Więzienia. Ani słowem nie wspomnę zatem o momentach, w których psuło się sterowanie, animacja chrupała, a postacie zachowywały się nieracjonalnie. Najważniejsze, że prace nad grą są już w bardzo zaawansowanym stadium, a People Can Fly nie odsłoni przed światem nowych projektów, dopóki nie skończy prac nad aktualnym. Przysięgam, że po tym, co widziałem, wiem już, że uzbrojony po zęby Daniel Garner ma ogromne szanse zagrozić czołowym shooterom fpp. Zrozumiecie to, kiedy uzbrojeni w shotgun, spluwę na drewniane kołki i kosiarkę do demonów przejedziecie level rozszarpując na kawałki dwustu przeciwników. Jeśli któraś gra ma szansę zbliżyć się klimatem do pierwszego Dooma, czy QuakeWorlda, na pewno będzie to Painkiller. I nie – nie ma w tym nawet cienia przesady!

Daniel kontra reszta świata

Dlaczego Daniel uwziął się na te wszystkie demony? To proste – Garner zginął podczas pewnej deszczowej nocy, gdy jego auto zmiażdżyła ogromna ciężarówka. Śmierć otworzyła przed naszym bohaterem dwie opcje – albo utkwi w czyśćcu (co nie jest fajne), albo wypełni pewien obiecujący kontrakt, dzięki któremu zarówno on, jak i jego martwa małżonka, otrzymają odkupienie. Daniel wie, co robić. Po niecałej minucie potrzebnej konsoli na dogranie poziomu, stoi już na cmentarzu z zamiarem wybicia blisko dwustu demonów i dotarcia do jednego z szefów. Zadanie będzie nie tylko trudne, ale przede wszystkim cholernie przyjemne, a duża w tym zasługa zarówno grafików, jak i programistów. Dzięki świetnej fizyce, którą w pocie czoła przelicza Havok 2.0, dzięki temu, że postrzelone demony rozpadają się na czynniki pierwsze, a także kapitalnym broniom, ogromnej ilości zróżnicowanych przeciwników i wiadrom przelanej na ekranie posoki, na własnej skórze odczujecie prawdziwe znaczenie słowa rzeź. Painkiller nie jest grą, w której rozstawiamy swych ludzi po okolicy, aby po cichu zdjąć strażnika pilnującego wejścia. Painkiller to taki tytuł, gdzie solidnie załadowany shotgun przerzedza szeregi wrogów w tempie iście ekspresowym. Nie ma miejsca na wydawanie poleceń, skradanie się, czy celowanie ze snajperki do pojedynczego wroga. Gra jest ukłonem twórców w stronę starej szkoły, kiedy plansze w grach fpp pilnowane były przez więcej, niż jednego przeciwnika, a wydumana fabuła nie była tym najważniejszym elementem. W Painkiller liczy się moc dzierżonych w łapach broni, tuziny bezmózgich przeciwników atakujących stadami oraz pogrom, jakiego jest w stanie dokonać jeden facet i jego dwururka.

Dużo osób zawiodło się na nowym Doomie za to, że w miejsce czystego hardcore'u i rzeźni (z których znane były poprzednie części gry) zaserwował im długie dialogi i mało potworów. Painkiller może być tym, czego od lat brakuje starym wyjadaczom i czymś, czego podświadomie domaga się nowa generacja graczy. Gigantyczną, staroszkolną jatką oprawioną w szaty godne XXI wieku.

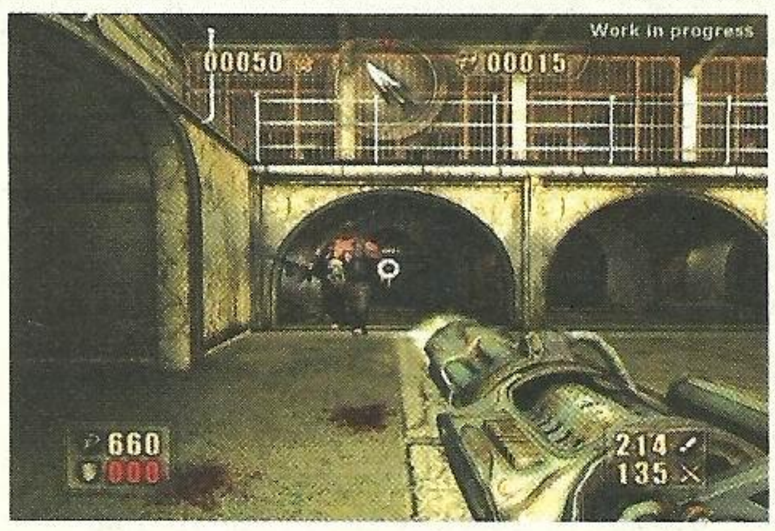
Painkiller nie będzie prostą konwersją z PC. Fakt, Więzienie i Atrium to levele znane z pierwszej części gry, jednak People Can Fly widzi tę grę jako mix, w którym znajdą się najlepsze poziomy z Painkillera i cholernie dobrego dodatku o nazwie Battle out of Hell. Ponieważ fabuła nigdy nie odgrywała w Painkillerze naj-



NASTĘPCA QUAKE'A

To smutne, ale zbyt wiele strzelanin fpp ewoluowało w kierunku, który za nic w świecie nie przypomina ani starego Dooma, ani leciwego Quaka. Jasne, jeśli ktoś życzy sobie pasjonujących, całonocnych partyjek w Ghost Recon 2 lub Rainbow Six, to wszystko okej, problem w tym, że ze staroszkolnych strzelanek nie pozostało po prostu nic. Miłośnikom starej szkoły, gdzie tona potworów blokowała przejście do następnego levelu, niespecjalnie podoba się perspektywa, w której zanim wejdziemy do gry, musimy przebić się przez godzinny samouczek, gdzie dowiadujemy się arcyciekawych rzeczy o używaniu snajperki, schylaniu, odbijaniu zakładników i komunikowaniu z drużyną.

Painkiller wraca w zapomniane przez producentów rejony. Tu liczy się przede wszystkim widowiskowość, atakujące masy wrogów, krew i graficzne fajerwerki. Koniec z kosmicznymi i podwodnymi planszami, które w każdej grze, ze względu na podobną kolorystykę, wyglądają tak samo. Sam Adrian nie ukrywa, że inspiracją dla Painkillera był QuakeWorld, a więc sieciowy Quake, gdzie spotykali się najwięksi wymiatacze świata. Ginęło się co dwie sekundy, niewiadomo kto do kogo strzelał, ale panował niesamowity klimat pompujący adrenalinę. Zobaczymy, jak Painkiller poradzi sobie na sieci.



ważniejszej roli, a krótkie filmy między misjami służyły bardziej zorientowaniu się w sytuacji, niż wyjaśnianiu zawiłych kwestii, myślę, że spokojnie da się połączyć wszystkie te levele w jedną całość.

Pierwsze kroki na Xboksie

Pierwszy krok w świecie konsolowego Painkillera był dla mnie mocnym, bardzo pozytywnym zaskoczeniem. Fakt, kilka minut wcześniej Adrian Chmielarz powiedział mi, że gra wygląda jak na PC, ale po prostu musiałem sprawdzić to na własne oczy. I wierzcie mi, porównywanie jakości tej konwersji do blachy jest ogromnym komplementem. Nawet przed optymalizacją kodu, Painkiller przez większość czasu pracuje w sześćdziesięciu klatkach animacji na sekundę. Nawet, kiedy wypadłem z krwawą kosiarą na duży plac, a ze wszystkich stron zaczęli zbiegać się mroczni żniwiarze, gra pracowała zadziwiająco płynnie pozwalając na bezproblemową siekę. Nie oszukujmy się. Współczesne komputery oferują minimum dziesięć razy więcej pamięci RAM niż Xbox, a rzadko który z nich zadowala się jeszcze procesorem 700 MHz. Z tego co już wiem, programiści odczyniają prawdziwe czary i obrzędy, aby plansze, jakie znamy z PC znalazły się w niezmienionej formie na konsoli. Okazuje się, że zwykły Havok, aby sprawnie przeliczać rozstrzelane zwłoki, eksplodujące skrzynie i spadające na głowę śmieci, potrzebuje więcej pamięci, niż Xbox jest w stanie zaoferować. A gdzie miejsce na fenomenalną grafikę, mroczny dźwięk, tuziny przeciwników i dziesiątki klatek animacji? Ta konwersja to nie tylko masa wyrzeczeń, ale także dowód, że można jednak na konsolach dokonywać rzeczy z pozoru niemożliwych.

Wczesnego Painkillera ogrywałem na trzydziestocalowym telewizorze z rozkręconymi na maxa głośnikami. Tekstury oczywiście nie były tak wyraźne jak na PC, ale z drugiej strony – wcale nie muszą takie być. Telewizor świetnie maskuje niższą rozdzielczość i na pierwszy rzut oka wszystko wygląda tak, jak na klonie. Tylko programiści wiedzą, ile detali ostatecznie wycięli, ilu przeciwników zabrali z pola walki i jakie mechanizmy unieruchomili, aby tytuł pomykał w optymalnej ilości klatek na sekundę. Okazuje się, że niezmieniona pozostała logika gry – każdy demon jest dokładnie tam, gdzie znajdziemy go na PC, a schematy ich ataków, podobnie jak siła i sprawność, nie uległy większym zmianom.

Zastanawiało mnie, jak na tle tego wszystkiego wypadnie sterowanie. Mysz i klawiatura to prawdziwy rarytas w grach fpp, ale padem również można zdziałać wiele dobrego. Cóż, na Xboksie grało mi się bardzo wygodnie – dwóm spustom przyporządkowano oddzielne tryby strzelania, pod przyciskiem A znajdziemy skok, natomiast czarny i biały służyły do zmieniania broni. Kiedy w Więzieniu otoczyła mnie chmara harleyowców, nie miałem najmniejszych problemów ze skopaniem im tyłków. Dzięki dobrze wyważonej czułości analogowych gałek i intuicyjnemu rozpisaniu funkcji na padzie, strzelanie na konsoli jest dokładnie tym, czym było na komputerze – czystą przyjemnością!

Ale oprócz krwistego mayhemu, Painkiller ma w sobie coś jeszcze. Na pewno każdy z Was doceni artyzm, z jakim wykonano poszczególne poziomy (zwłaszcza Piekło, którego wizja jest kompletnie inna od tego, czym faszerował nas *Constantine*!), jednak oldschoolowi gracze pokochają grę za tony nagród, bonusów i ukrytych dóbr, dla których niejednokrotnie trzeba będzie

DLA AMERYKANÓW, PAINKILLER OZNACZAĆ MOŻE WSZYSTKO, OD UDERZENIA, PO TABLETKĘ OD BÓLU GŁOWY. NAM PAINKILLER KOJARZY SIĘ Z CZYMŚ POTĘŻNYM, BUDZĄCYM RESPEKT

– Adrian Chmielarz, People Can Fly

po kilka razy przeczesywać levele. W Painkillerze warto wpychać nos w każdą szczelinę i grzebać w najmniej oczywistych miejscach, bo zawsze istnieje szansa, że Adrian zamontował tam jakiś święty przedmiot lub piekielną dopałkę. Są nawet nagrody za wyjątkową brutalność. Wystarczy wybić demona w powietrze, odpalić kosiarkę (tytułowego Painkillera) i pozwolić dziadowi spaść na rozkręcone ostrze, a akcja natychmiast zostanie doceniona dodatkowym złotem. Ach, bonusy. Jaka szkoda, że twórcy gier coraz częściej o nich zapominają.

Painkiller na Xboksie to jeszcze więcej zabawy, niż na PC. W cenie jednej gry dostaniemy kompilację najlepszych plansz, a oprócz tego nowe poziomy i... broń. Za wcześnie jeszcze na więcej konkretów, ale wierzcie mi, że czasy shooterów fpp z przerostem ambicji są policzone. People Can Fly nie zapomniało, czego potrzeba współczesnemu shooterowi, aby na nowo bawił graczy. Painkiller to ich odpowiedź!

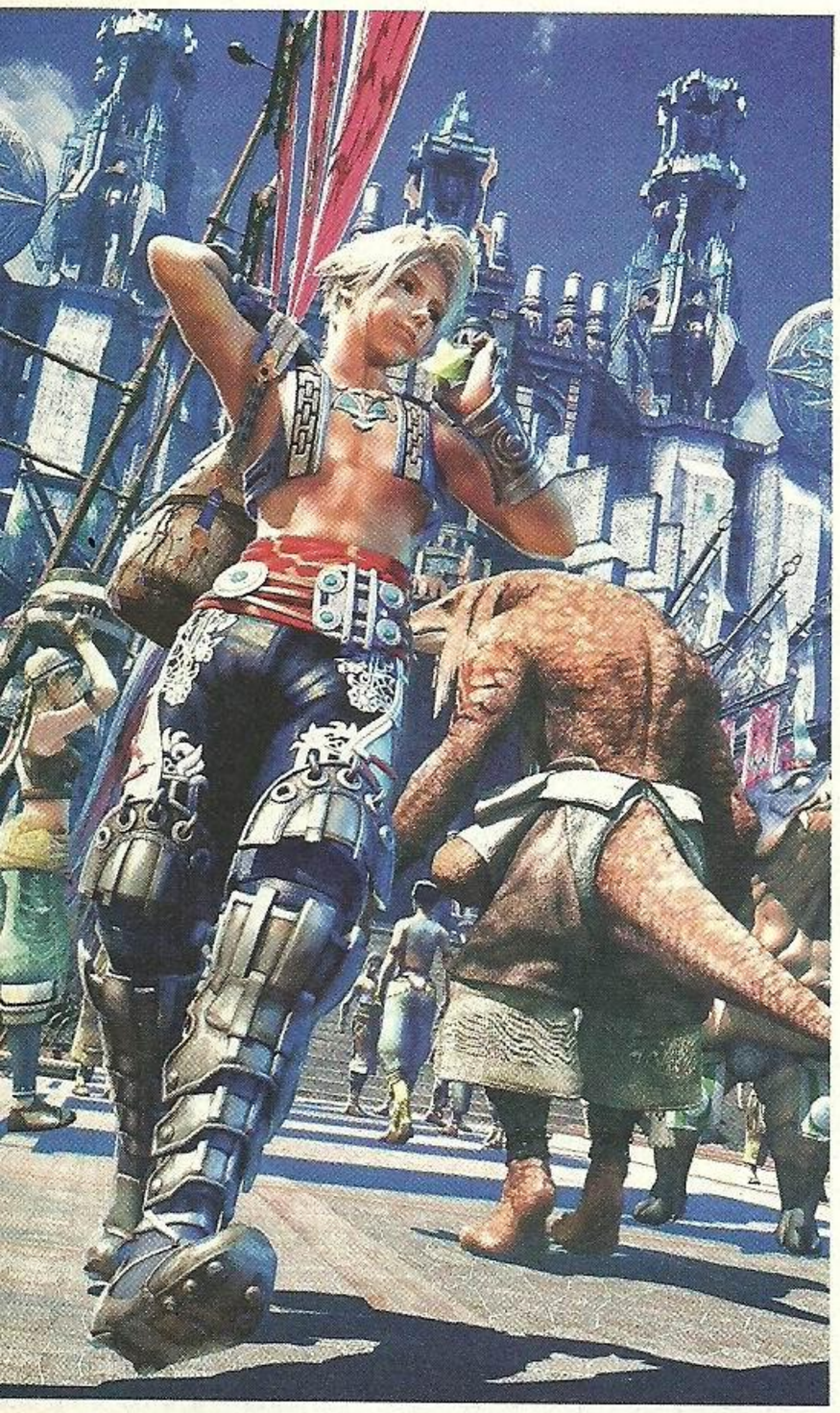
Matt ■ ■

Atrium Complex 0.94

Atrium to jedna najbardziej grywalnych plansz, jakie pojawiły się w Painkillerze. Wąskie korytarze, ciekawie zaprojektowane wnętrza, mroczni przeciwnicy z ogromnymi toporami w łapach, którzy rozpryskują się po jednym strzale – po prostu power! Atrium nie tylko mi przypadło do gustu. Jest to także jedna z tych planszy, na których twórcy najczęściej ćwiczyli programistyczne sztuczki i eksperymentowali z gotowymi efektami przed wprowadzeniem ich do właściwej gry. To na Atrium okazało się, że Havok 2.0 wymaga 75 MB pamięci do aktywacji (Xbox ma 64 MB), to właśnie tu ćwiczono optymalizację kodu i najważniejsze dla Painkillera sprawy. Atrium jest powodem, dla którego firma Havok otrzymuje dziennie stertę maili z pytaniami zaczynającymi się od „jak" i właśnie to Atrium jest poziomem, na którym w pierwszej kolejności przeprowadza się testy. Nie zdziwcie się zatem, jeśli Atrium będzie jedną z najdokładniej wykonanych plansz w całej grze.

SQUARE ENIX PARTY

► 30-31 lipca 2005 – Tokyo Makuhari Messe



Listę gier najbardziej oczekiwanych przez czytelników japońskiego magazynu Famitsu stale okupują przynajmniej trzy gry Square Enix. I to obejmując najwyższe lokaty – FFXII od miesięcy jest na miejscu pierwszym! Mimo to, firma postanowiła nie czekać na Tokyo Game Show (16-18 września) i już pod koniec lipca zaprezentować swoje produkty szerszej publiczności – reklamy nigdy dość. To, czego zabrakło na E3 znalazło się tutaj: a więc grywalna wersja Final Fantasy XII, Dirge of Cerberus: FFVII, kolejne demo Kingdom Hearts II, Grandia III i parę innych. A więc do rzeczy!

→I FINAL FANTASY XII

Najnowsza część tej wielkiej (pod każdym względem) sagi zmierza wyłącznie na PlayStation 2, by w ten sposób godnie pożegnać się z tą konsolą – albowiem będzie to ostatnia gra z serii na nią przeznaczona. Kolejnej należy oczekiwać już na PlayStation 3. Póki co jednak, autorzy nie zasypiają gruszek w popiele i wyciskają ostatnie soki z PS2.

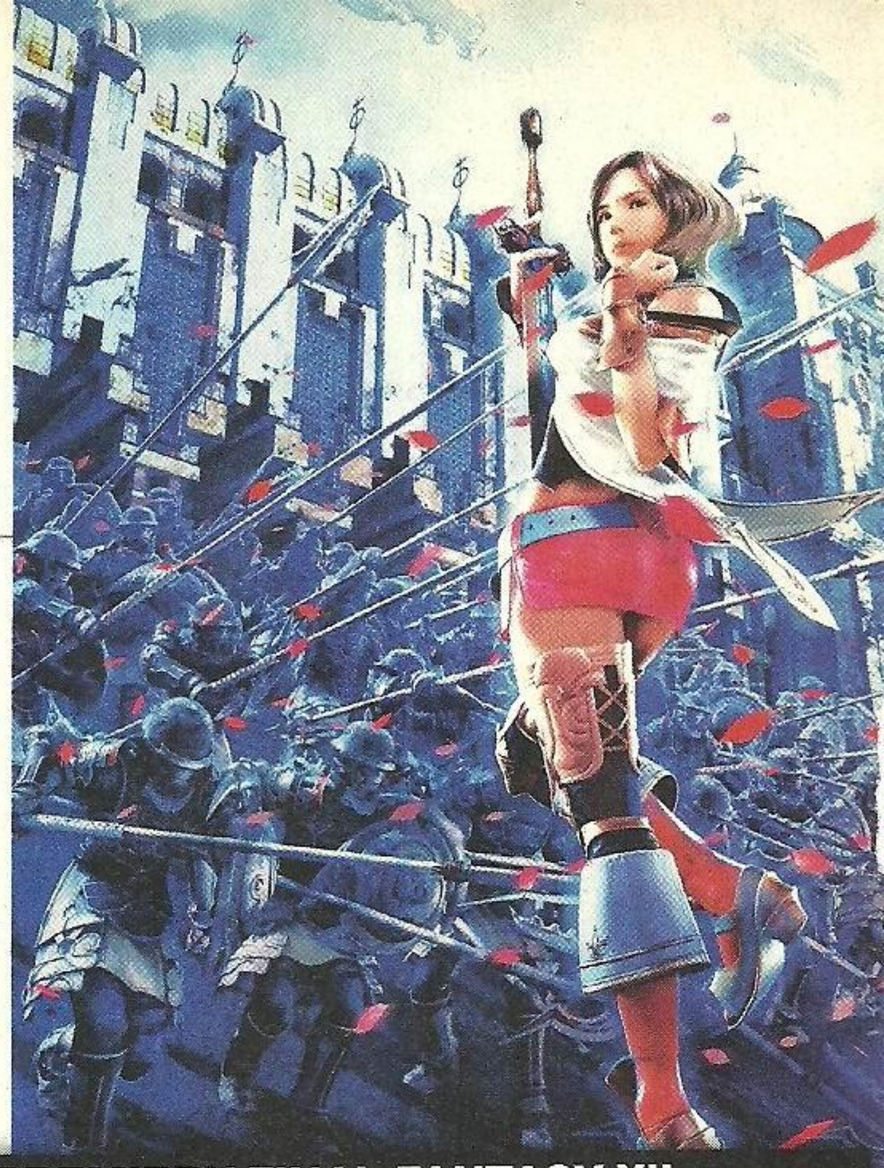
Graficznie trudno by im było przebić Final Fantasy X-2, pięknie dopieszczony wizualnie sequel części dziesiątej. Mimo to nowy design, projekty postaci, miejsc, pojazdów i całego świata gry ma szansę przyćmić (a przynajmniej dorównać – pozostaje kwestia gustu) dotychczasowe osiągnięcia artystów ze Square.

Choć kocham Final Fantasy, tym razem nie obejdzie się bez paru złośliwości z mojej strony. Głównym bohaterem ponownie zostaje chłopiec o dziewczęcej urodzie, którego niechybnie Gulash określi (albo już to zrobił) mianem co najmniej bishonena albo innego metroseksualisty. Nie zabrakło w grze także tych ulubionych przez wszystkich, milusińskich i pociesznych stworków pokroju rasy Taru-Taru z FFXI. Zgroza – mam ich po prostu dość! Wracając do istotnych faktów: młodzieniec ma na imię Vaan i stracił rodzinę w konflikcie zbrojnym, ale to pewnie już wiecie, tak samo jak to, że akcja rozgrywa się w trawionym ogniem wojny świecie zwanym Ivalice. Przypomnę dla pewności jeszcze o istnieniu ślicznej Ashe, księżniczki upadłego królestwa Dalmasca podbitego przez imperium Archadii walczącego z równie potężnym imperium Rosalii. Ashe jest członkinią ruchu oporu, do którego przyłączy się także Vaan, marzący o posiadaniu własnego statku powietrznego i zostaniu piratem. Takim, jakim jest Balthier (Balflear/Balfre), decydujący się – wraz z Fran, młodą członkinią rasy Viera – na pozostanie neutralnymi wobec konfliktów; zapewne dla własnego dobra. Penelo (Pannero), przyjaciółka Vaana, osierocona podobnie jak on, stara się żyć optymistycznie, śpiewając i tańcząc. Na koniec Basch (Bash), rycerz, który przyczynił się do upadku królestwa – choć w demie walczy ramię w ramię z Vaanem, jego postać jest owiana mgiełką tajemnicy – oraz mroczni sędziowie; jeden z nich zdobi logo gry, więc nie należy bagatelizować ich roli w Final Fantasy XII.

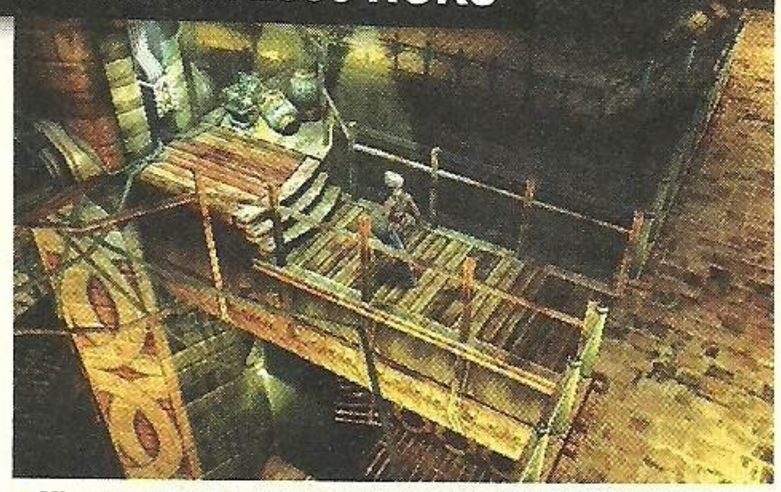
Zaprezentowane na kilkuset stanowiskach grywalne sekcje FFXII nie zawierały jakichś nowych, przepięknych scenek przerywnikowych, jakimi zwykło karmić nas Square. W sumie całkiem słusznie, gdyż filmiki możecie zobaczyć w internecie, a na ich temat wystarczy rzec, że są śliczne. Napisać więcej wypada o części grywalnej, czyli siekaniu przeciwników na płasterki, magii, postaciach, otoczeniu i nowościach w serii. Co na początek? W części dwunastej nie uświadczycie losowo generowanych potyczek! Szok? Tak, to prawda – wszyscy wrogowie są przez cały czas widoczni w trybie eksploracji. Co za tym idzie, nie ma osobnych aren do walki: wszystko dzieje się przez cały czas w tym

W tym wypadku nie ma żadnych wątpliwości – cała ekipa atakuje jednego potwora – demonicznego minotaura Made in Japan.

W mieście można zawrzeć nowe znajomości – być może sympatycznemu młodzianowi po prawej przypadnie do gustu strój Vaana...



JAPOŃSKA DATA PREMIERY FINAL FANTASY XII ZOSTAŁA USTALONA NA 16 MARCA 2006 ROKU



Mimo pełnego 3D niektóre ujęcia kamer będą przypominać nam o prerenderowanych tradycjach serii...

samym środowisku graficznym. Gra jest oczywiście ze wszech miar trójwymiarowa i pozwala graczowi na daleko posuniętą swobodę, czerpiąc pomysły z FFXI (która, dla przypomnienia, była grą przeznaczoną wyłącznie do zabawy przez internet) oraz Vagrant Story – jednej z najlepszych gier na PS one (action RPG autorstwa Squaresoftu). Postaci w drużynie może być jednocześnie trzy, podczas eksploracji są cały czas widoczne i podążają za liderem. Widać także ich aktualnie wybraną broń. Warto też zauważyć, że istnieją bardzo różne rodzaje napotykanych kreatur – jedne są agresywne i cały czas dążą do starcia, inne nie ruszą naszej drużyny nawet przy bliskim spotkaniu, jeśli ona nie zaatakuje pierwsza. Podczas wędrówki wystarczy nacisnąć kwadrat na joypadzie, by przywołać menu pozwalające na podjęcie czynności ofensywnych (atak, użycie magii, przedmiotu, summon) wobec potencjalnych przeciwników znajdujących się w okolicy. Podczas walki mogą się do niej – także wbrew woli gracza – dołączać inni wrogowie. Aktualny cel naszych działań zmieniamy wybierając go po prostu z menu (podczas gdy to robimy akcja gry zatrzymuje się, co burzy nieco ideę potyczek prowadzonych w czasie rzeczywistym). Za pomocą niebieskich i czerwonych linii gra pozwala się zorientować, kto atakuje kogo i skierować działania drużyny we właściwą stronę. Podczas walk istnieje możliwość poruszania się aktualnie kontrolowaną postacią wedle życzenia (by na przykład atakować od tyłu czy uciec z pola bitwy); jeśli gracz tego poniecha, konsola będzie sterować za niego. Interesująco zapowiada się tzw. Gambit System, który pozwoli przypisać z góry opracowane strategie walki wybranym postaciom i pozwolić, by kierowały nimi algorytmy sztucznej inteligencji czy też może sztucznej głupoty – zobaczymy, jak to sprawdzi się w praniu.

Magia dzieli się nie tylko na czarną (ofensywną) i białą (defensywną); prócz tych dwóch ma pojawić się parę innych jej rodzajów. Ciekawostką jest zielona – w jednym worku czary ochronne, ale także wpływające negatywnie na status przeciwnika plus parę innych. Przyzwanie bestii komendą Summon jest możliwe dopiero po napełnieniu specjalnego paska symbolizującego gotowość do przeprowadzenia tej czynności. Po pojawieniu się potężnego sprzymierzeńca, zaczyna on chronić przyzywającą go postać, natomiast pozostali bohaterowie z drużyny tymczasowo znikają, summoner zaś zyskuje ponadprzeciętną moc, dzięki której (przez określony czas) wraz z bestią może siać niezłe

> ciąg dalszy na stronie 14 >

TYLKO U NAS - MEGA WYPRZEDAŻ!

RE noma
firma wysyłkowa

czynne codziennie!
7 dni w tygodniu od 9:00 do 19:00

ul. Budowlana 9c/38
05-300 Minsk Mazowiecki

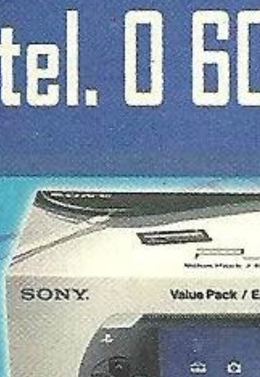
renoma74@wp.pl

tel. 0 602 32 36 91

GRY NA KONSOLĘ XBOX PO 69ZŁ GRY NA KONSOLĘ XBOX PO 69ZŁ GRY NA KONSOLĘ XBOX PO 69ZŁ

WŁADCA PIERŚCIENI POWRÓT KRÓLA, VAN HELSING, SPLINTER CELL PANDORA, WHACKED, GAUNTLET, NFS UNDERGROUND, MISSION IMPOSIBLE, DIE HARD VENDETTA, TD OVERDRIVE, BRUTE FORCE, PRISONER OF WAR, OUTRUN2, NBA 2003, OO7, WORMS 3D, RAINBOW SIX 3, REGIN OF FIRE,BROKEN SWORD, GHOST RECON, CEL DAMAGE, HUNTER THE RECKONING, TY THE TASMANIAN TYGER2, GENMA ONIMUSHA, ESPN BASKETBALL, , GROUP CHALLENGE, TONY HAWK UNDERGROUND

NAJLEPSZA CENA!



najnowsza KONSOLA sony PSP i GRY dostepne U NAS !

PlayStation 2

PS2	689,-	od 449,-			
JOYPAD	109,-	89,-	MORTAL KOMBAT DECEPTION	199.-	149.-
KARTA PAMIECI SONY	89,-	brak,-	NBA 2005	179,-	119,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt	179,-	brak,-	NBA STREET 3	179,-	149,-
PILOT DVD	99,-	tel.	NEED FOR SPEED UNDER.	79,-	69,-
PILOT DVD SONY	tel.	tel.	NEED FOR SPEED UNDER. 2	179,-	139,-
ACE COMBAT 5	199,-	179,-	NHL 2005	189,-	139,-
BAD BOYS 2	169,-	129,-	ONIMUSHA3	149,-	119,-
BROTHERS IN ARMS	199,-	159,-	PRINS OF PERSIA 2	159	149,-
BURNOUT 3	179,-	139,-	PRISONER OF WAR	119,-	89,-
CALL OF DUTY	179,-	149,-	PRO EVOLUTION SOCCER 4	199,-	149,-
CASTLEVANIA	195,-	149,-	RATCHET AND CLANK 3	79,-	69,-
CHAMPION OF NORRATH	199,-	149,-	RESIDENT OUTBREAK	189,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	139,-	SHADOW OF ROME	179,-	149,-
CODE VERONICA X	79,-	69,-	SHELLSHOCK NAM 67	189,-	149,-
COLIN 5	189,-	149,-	SILENT HILL 4	199,-	149,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-	SOCOM 2	189,-	139,-
DESERT STORM 2	149,-	119,-	SOUL CALIBUR	139,-	109,-
CONFLICT VIETNAM	179,-	139,-	SPIDER-MAN 2	189,-	139,-
CRASH NITRO	189,-	139,-	SPLINTER CELL	119.-	99.-
CRASH TWINSANITY	189,-	139,-	SPLINTER CELL CHAOS THEORY	179,-	149,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-	SPLINTER CELL PANDORA	129.-	99.-
DEVIL MAY CRY 3	179,-	149,-	SSX 3	149,-	119,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	99,-	SUIKODEN 4	199,-	169,-
DRAGON BALL Z 3	179,-	149,-	TEKKEN 4	99,-	69,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-	TEKKEN TAG T.	99,-	69,-
EYE TOY	109,-	99,-	TENCHU	199.-	99.-
FIFA 2050	185,-	149,-	THE HULK	189,-	99,-
FIFA STREET	179,-	139,-	THE MARK OF KRI	179,-	119,-
FIGHT NIGHT 2	189,-	149,-	THE PUNISHER	199,-	149,-
FINAL FANTASY X	99,-	79,-	THE SIMS BUSTIN OUT	189,-	139,-
FINAL FANTASY X2	129,-	99,-	THIS IS FOOTBALL 2005	189,-	139,-
FREEKSTYLE	199,-	99,-	TIMESPLITTERS 3	179,-	139,-
GATEWAY 2	149,-	119,-	TOCA2	189,-	149,-
GHOST RECON 2	199,-	149,-	TOMB RAIDER	149,-	129,-
GOLDEN EYE	169,-	149,-	TONY HAWKS 4	99,-	89,-
GRAN TURISMO 3	79,-	69,-	TONY HOWKS UNDERGRUND	119,-	89,-
GRAN TURISMO 4	199,-	169,-	TONY HOWKS UNDERGRUND 2	189,-	149,-
GTA SAN ANDREAS	199,-	159,-	TRANSFORMERS	199,-	149,-
GTA VICE CITY	129,-	99,-	TRUE CRIME	99,-	69,-
JAK AND DEXTER	99,-	79,-	TWISTED METAL BLACK	119,-	99,-
JAK AND DEXTER 2	99,-	79,-	URBZ:sims in the city	169,-	129,-
JAK AND DEXTER 3	79,-	69,-	VAN HELSING	189,-	139,-
LOTR: THE TWO TOWERS	79,-	69,-	V-RALLY 3	119,-	99,-
RETURN OF THE KING	99,-	69,-	WIPEOUT	109,-	99,-
LOTR: TRZECIA ERA	185,-	139,-	WRC 2	79,-	69,-
MERCENARIES	189,-	149,-	WRC 3	99,-	79,-
METAL GEAR SOLID 3	159	149,-	WRC 4	199,-	149,-
METAL GEAR SOLID 2 SUB	129,-	99,-	INNE	tel.	tel.

XBOX

KONSOLA X-BOX	799,-	od 499,-
KARTA PAMIECI ORG.		149,-
PILOT DVD		149,-
007	179,-	139,-
AMPED 2	199,-	149,-
BURNOUT 3	179,-	149,-
COLIN 2005	189,-	149,-
CRASH TWINSANITY	189,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DEAD OR ALIVE 3	129,-	109,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DESERT STORM	189,-	119,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
DOOM 3	199	149
DRIVER 3	179,-	139,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FABLE	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FIGHT NIGHT 2	179,-	139,-
GOLDEN EY	185,-	139,-
GTA PACK	189,-	149,-
HALO	139,-	119,-
HALO 2	209,-	179,-
HITMAN CONTRACTS	179,-	139,-
LOTR return of the king	79,-	69,-
MANHUNT	99,-	79,-
MATRIX	179,-	119,-
MEDAL OF HONOR RISING	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID 2	149,-	119,-
MORTAL KOMBAT DECEPTION	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2005	199,-	99,-
NHL 2005	159,-	99,-
NINJA GAIDEN	149,-	139,-
PRO EVO 4	199,-	149,-
PROJECT GOTHAM 2	159,-	129,-
RC CHAOS THEORY	189	149
SUDEKI	189,-	139,-
THE SIMPSONS	149,-	119,-
THE SIMPSONS HIT & RUN	179,-	139,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY UNDERGRUND 2	179,-	129,-
TOP SPIN	189,-	149,-
TOCA 2	189,-	139,-
UNREAL 2	179,-	149,-
VAN HELSING	179,-	139,-
WORMS 3D	149,-	119,-
INNE	tel.	tel.

NINTENDO GAMECUBE

G-CUBE	499,-	od 349,-
KARTA PAMIECI ORG.		79,-
PAD	115,-	79,-
007 EVERYTHING	159,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
ETERNAL DARKNES	149,-	99,-
F ZERO X	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FINAL FANTASY	179,-	139,-
LUIGI S MANSION	119,-	99,-
MARIO KART	189,-	139,-
MARIO GOLF	189,-	139,-
MARIO PARTY	189,-	139,-
MARIO PARTY 2	189,-	139,-
MARIO PARTY 5	189,-	139,-
MARIO PARTY 4	189,-	139,-
MARIO PARTY 5	189,-	139,-
MARIO SUNHINE	149,-	99,-
MARIO TENIS	189,-	139,-
MEDAL OF HONOR	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID	179,-	139,-
METROID	159,-	129,-
METROID 2	199,-	149,-
MICKY MOUSE	119,-	99,-
PAPER MARIO	179,-	139,-
P.N.03	159,-	119,-
PIKMIN	179,-	139,-
POKEMON COLLOSEUM	179,-	139,-
RESIDENT STRIKE	189,-	139,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL 4	199,-	149,-
RESIDENT EVIL VERONICA	79,-	69,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SOUL CALIBUR	139,-	109,-
SPIDER MAN	189,-	139,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SSX 3	149,-	99,-
STAR FOX	149,-	99,-
STAR WARS	199,-	99,-
TARZAN	119,-	99,-
TALES OF SYMPHONY	199,-	99,-
TONY HAWKS	119,-	99,-
UNIVERSAL STUDIOS	99,-	59,-
VIEWTIFUL JOE	189,-	139,-
WARIO WORLD	189,-	149,-
WAWE RACER	179,-	69,-
ZELDA	189,-	149,-
ZELDA 4 SWORD	189,-	149,-
INNE	tel.	tel.

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN • WYSYŁKA GRATIS !*

* PROMOCJI NIE MOŻNA ŁĄCZYĆ * NIE DOTYCZY PROMOCJI * DOTYCZY ZAKUPU GIER

DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII TO STRZELANINA Z WYRAŹNIE ZAZNACZONYM TRYBEM ONLINE!

spustoszenie. To wszystko sprawia, że gra niemalże zmieniła charakter walk z ATB (active time battle) na swego rodzaju RTS (real time strategy), choć oczywiście nie do końca, co cieszy mnie niezmiernie. Zaś Square nowy system nazywa ADB – Active Dimension Battle.

Prócz wersji demo, Square Enix zaprezentował konkretny trailer przedstawiający mnóstwo scen z gry, co sugeruje, że jest ona na ukończeniu. Znalazły się tam wielkie bitwy powietrzne, liczne sceny z Ashe i Vaanem, sędziami – naprawdę monumentalne widoki zwiastujące wielką przygodę. Do tego wszystkiego można było wreszcie usłyszeć tytułową piosenkę gry, czyli Kiss Me Goodbye w wykonaniu Angeli Aki. Na koniec zaś coś, co nie pozwala liczyć, na w miarę szybkie opracowanie anglojęzycznej wersji – data premiery FFXII została ustalona na 16 marca 2006 roku. Nawet jeśli nie ulegnie ona przesunięciu na późniejszy termin (ponieważ z zespołu autorów odszedł Tasumi Matsuno oraz kilku programistów), zapewne uda się zagrać w zrozumiałą wersję dopiero przed Gwiazdką. Przyszłoroczną.

→I DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

Vicent Valentine, jedna z najchłodniejszych postaci kultowego Final Fantasy VII, powraca w swojej własnej grze. Co ciekawe, będzie to gra akcji, miast kolejnego RPG ze stajni Square. Do tego DoC okazuje się być strzelaniną z wyraźnie zaznaczoną obecnością trybu online! Jej akcja rozpoczyna się trzy lata po upadku miasta Midgar, gdzie dziesiątki tysięcy żołnierzy Shinra zostało uwięzionych w podziemiach. Gra łączy w sobie elementy TPP z FPP: podczas eksploracji i walki wręcz akcję śledzimy zza pleców Vincenta, zaś po przytrzymaniu odpowiedniego przycisku kamera przechodzi w tryb prawie-FPP (pełny także można włączyć), sadowiąc się za prawym ramieniem bohatera. Rozgrywka będzie wymagała od gracza częstego żonglowania tymi dwoma widokami – należy ich używać w zależności od sytuacji, rodzaju zagrożenia czy rodzaju broni. Znalazło się też w DoC miejsce na użycie magii i słynnej materii z FFVII. Mimo zręcznościowego charakteru gry, drobne elementy RPG zostały tu przemycone. Są różne rodzaje uzbrojenia, wyposażenia, wspomniana materia i przedmioty. W przeciwieństwie do obecności w grze takich postaci jak Barret czy Cid, obecność trybu gry w sieci trochę zaskoczyła, choć wspominano o niej wcześniej. Gracze będą mogli wcielić się w role żołnierzy, prawdopodobnie tych uwięzionych w podziemiach miasta, by wykazać swą wyższość nad innymi. Niestety, podczas pokazu ten tryb nie był jeszcze grywalny. W USA grę kupić będzie można w połowie listopada.

→I KINGDOM HEARTS II

Donald i spółka, kapitan Jack Sparrow przybyły wprost z Karaibów wraz z sympatyczną Elizabeth Swann, Piękna i Bestia, Alladyn, Herkules, Mulan, Chip i Dale a nawet Merlin oraz dziesiątki innych postaci z uniwersum Disney'a i gier Square Enix (jest nawet Cloud, Squall i Auron). Długo oczekiwany sequel nietuzinkowego i bardzo dobrego RPG, jakim okazała się pierwsza część Kingdom Hearts, ujrzał światło dzienne w postaci kolejnego dema pokazanego na Square Enix Party. Przy okazji mogliśmy się dowiedzieć, że tytułową piosenkę (zatytułowaną Passion) znów zaśpiewa Utada Hikaru, co z pewnością ucieszy wszystkich, którym podobało się Simple And Clean w wykonaniu Hikki. Głównym bohaterem ponownie zostanie młody Sora, a gra w angielskiej wersji językowej ma szanse trafić do sklepów jeszcze przed końcem roku (USA). U nas na wiosnę.

→I

W chwili gdy piszę te słowa, japońscy gracze już mogą grać w najnowszą odsłonę świetnej serii, jaką jest Grandia. Wydana 4 sierpnia w Japonii do USA ma zawitać… kiedyś. Podobnie zresztą jak do Europy. Nie wątpię jednak, że tak popularny tytuł doczeka się w końcu anglojęzycznej wersji – skoro z Dragon Quest VIII dali radę w niecały rok, jest nadzieja na rehabilitację i skrócenie tego czasu w przypadku Grandia III. Stworzona przez Game Arts pozycja oferuje naprawdę piękną i oryginalną trójwymiarową grafikę, zaś jej akcja skupia się wokół 16-letniego chłopca imieniem Yuuki, marzącego by zostać pilotem (następny!). Jego przygoda rozpoczyna się na dobre, gdy spotyka kontaktującą się z bogami Alfinę poszukującą swego brata Emiliousa, który zaginął trzy lata wcześniej. Zaginiony braciszek sprawia im maleńką niespodziankę okazując się totalnym badassem mającym na celu przejęcie władzy nad światem – baaardzo oryginalnie. Twórcy jednak nie kryją, że na gracza czeka jeszcze wiele niespodzianek. Miejmy nadzieję, że innego kalibru.

Dość złośliwości – wszystko co napisałem o scenariuszu jest potwornie ogólnikowe, z braku miejsca oraz znajomości języka japońskiego. Grandia III wydaje się być równie solidnym tytułem, co jej poprzedniczki. Zaprezentowana na SE Party wersja pozwalała na zanurzenie się w niej – korzystając z przygotowanych wcześniej stanów gry – na różnym poziomie zaawansowania rozgrywki. System walk bardzo przypomina ten z wcześniejszych Finali (odpowiednio zmodyfikowany i z masą kosmetycznych zmian, rzecz jasna – interesująco przedstawia się Aerial Combo), zaś cała reszta jest twórczym rozwinięciem patentów z części poprzednich – broń, zbroje, amulety, specjalne ataki… Wszystko, co powinno się znaleźć w porządnym eRPeGu. Myślę, że warto nań czekać.

Inne gry, które zaprezentowano na SE Party to Final Fantasy XI (w wersji na Xboxa 360), Code Age Commanders (gra akcji TPP autorstwa twórców Final Fantasy), Slime Mori Mori Dragon Quest 2 (obłe stworki z sagi Dragon Quest atakujące Nintendo DS) i Heavy Metal Thunder (osobliwy, japoński wrestling z robotami w rolach głównych) na PlayStation 2. Prócz tego trwała oczywiście dalsza promocja filmu Final Fantasy VII: Advent Children, który ukaże się w połowie września na UMD i DVD oraz Before Crisis: Final Fantasy VII na komórki. **[opracował: Oskar]** ■ ■

NEWSFLASH

➲ ROCKSTAR WYPIJA „GORĄCĄ KAWĘ"

Po wielu zawirowaniach prawnych w USA, rozwiązana została nareszcie sprawa bulwersującego dodatku „Hot Coffee", w którym CJ udowadniał swoim paniom, że rozmiar się liczy. Federacja ESRB (Entertainment Software Rating Board) przylepiła grze etykietkę „Adults Only", co oznacza, że grę mogą kupić wyłącznie gracze powyżej osiemnastego roku życia. Jednocześnie Rockstar pilnie pracuje nad nową wersją GTA: SA, w której nie będzie można uruchomić „Gorącej Kawy". Wykastrowane przygody Carla Johnsona trafią do sklepów na przełomie września i października tego roku, obniżony zostanie również przedział wiekowy gry, z powrotem do „M".

➲ NOWA TWARZ W NEED FOR SPEED

Do współpracy przy wstawkach filmowych w nowym Need for Speed, Electronic Arts zaprosiło Josie Maran, mało znaną, ale strasznie ładną aktorkę i modelkę, która przewinęła się przez duży ekran w takich filmach, jak Van Helsing i Aviator. I mniejsza z tym, że zagrała rolę wampirzycy, która jako pierwsza zginęła z rąk łowcy upiorów.

➲ THE SUFFERING SŁYSZY GŁOSY

Trwają właśnie sesje nagraniowe do zbliżającego się The Suffering: Ties That Bind. Na początku sierpnia okazało się, że Michael Clarke Duncan – olbrzymi murzyński aktor, który zagrał między innymi w Zielonej Mili oraz Daredevil – również tutaj macza swoje wielkie paluchy. Głosem dużego Michała przemówi Blackmore, główny przeciwnik Torque'a. Obok Duncana usłyszymy również aktorkę o imieniu Rachel Griffiths, która wcieli się tu w rolę jego przeciwniczki. Czyli dubbing zapowiada się świetnie.

➲ DLA ODMIANY – MARVEL RPG

Activision rozszerzyło swoją umowę z firmą Marvel Entertainment, dzięki czemu może odtąd wydawać gry RPG, korzystając przy tym z całego komiksowego dorobku Marvela. Umowa obejmuje zarówno komputery PC jak i konsole, a jej skutków powinniśmy oczekiwać najwcześniej w kwietniu 2006 roku. Podobno trwają już prace nad pierwszym tytułem RPG, ale o szczegółach nic jeszcze nie wiadomo.

XBOX · NINTENDO GAMECUBE · PlayStation.2 · PSP · GAME BOY ADVANCE · NINTENDO DS

Chmielna 98 (1piętro)
00-801 Warszawa
tel. 620-91-92
0 501 19 66 94

Syrokomli 14 (1piętro)
03-335 Warszawa
tel. 814-27-66
0 501 70 79 19

czynne
pon-pt 10-19
sobota 10-17

ROK ZAŁOŻENIA 1995

ŚWIAT GIER

www.swiat-gier.com

SERWIS · WYMIANA · SKUP · WYSYŁKA 24H · RATY · REGENERACJA CD/DVD · KONSOLE · GRY · AKCESORIA

od 399zł

od 299zł

od 399zł

od 299zł

od 499zł

STREFA NISKICH CEN STREFA NISKICH CEN STREFA NISKICH CEN

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI!

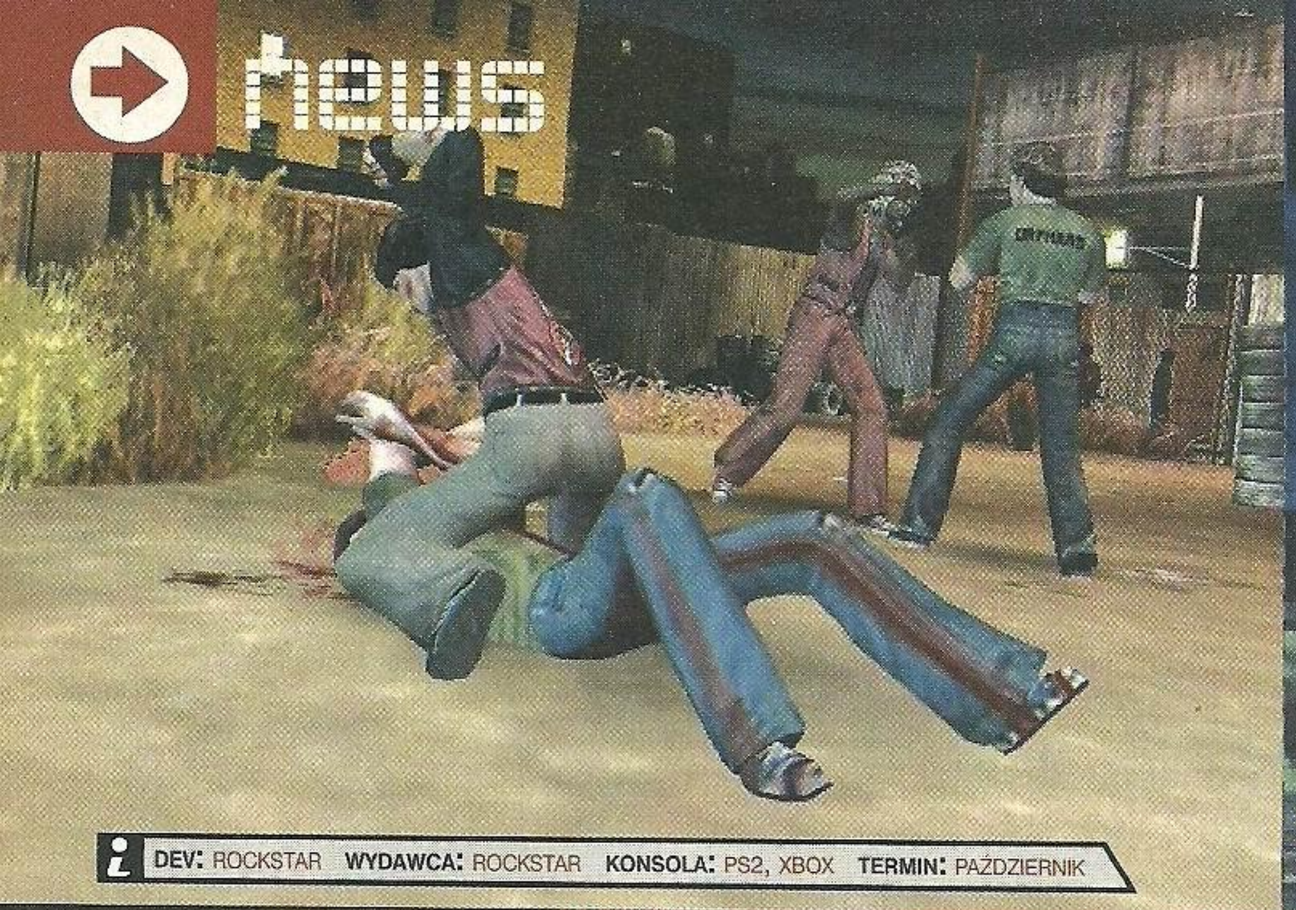
ZADZWOŃ ZAPYTAJ!

STOP

GRY JUŻ OD 29 ZETA!

STREFA NISKICH CEN STREFA NISKICH CEN STREFA NISKICH CEN

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI



The Warriors raczej bliżej do Manhunta niż do GTA – nie będzie otwartego świata.

DEV: ROCKSTAR **WYDAWCA:** ROCKSTAR **KONSOLA:** PS2, XBOX **TERMIN:** PAŹDZIERNIK

THE WARRIORS

CARL JOHNSON NIE BYŁ BRUTALNY. REMBRANDT JEST BRUTALNY!

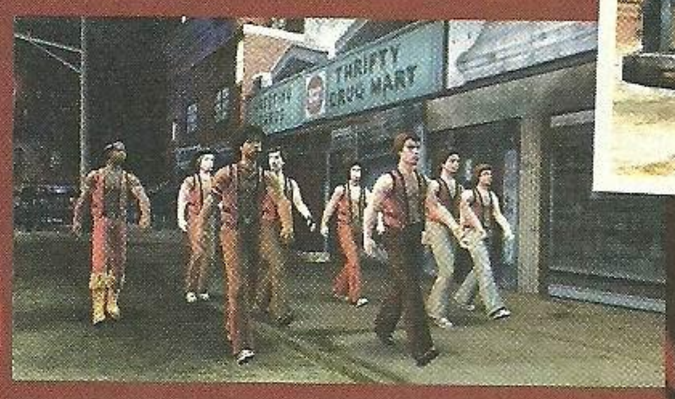
Chłopaki z Rockstar ciężko pracują nad utrzymaniem reputacji „niegrzecznych chłopców". Firma nie ma problemu z opieraniem swych gier na przemocy, krwi i niewybrednym języku. Nawet teraz, kiedy wstrzymana została sprzedaż San Andreas (przynajmniej do czasu, aż programiści naniosą pewne poprawki), Rockstar szykuje się do wydania The Warriors, gry opartej na jednym z najbardziej brutalnych filmów lat osiemdziesiątych.

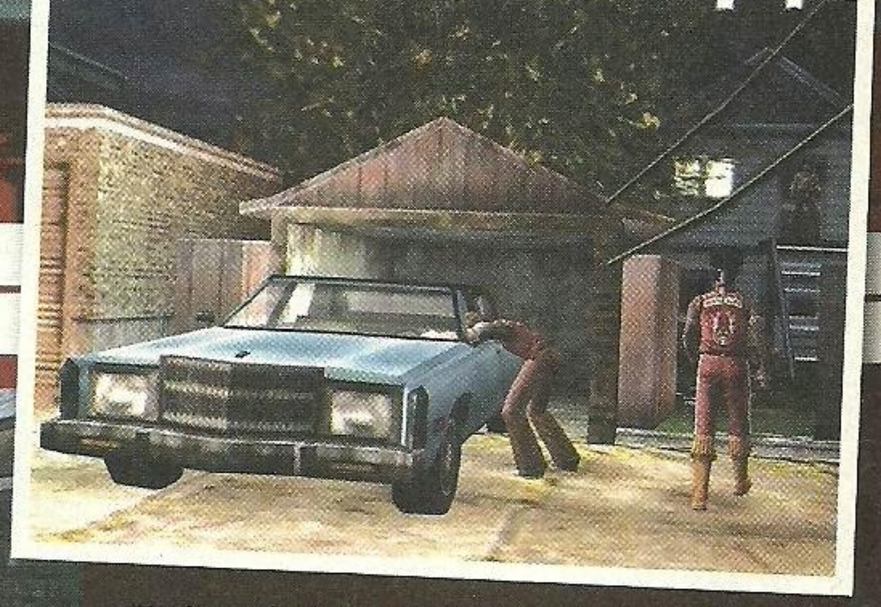
A było to tak... W trakcie spotkania najważniejszych gangów Nowego Jorku dochodzi do strzelaniny (rozpoczętej przez policję), w wyniku której ginie Cyrus, guru podziemnego światka. Cyrus miał wizję – chciał zjednoczyć wszystkie grupy przestępcze i ulepić z nich olbrzymią armię, potężniejszą i liczniejszą niż ówczesna policja. Ambitny to był plan, problem w tym, że Cyrus dostaje kulkę w głowę i na tym jego zamiary się kończą. Pytacie o The Warriors? Tytułowi Wojownicy to mała, acz silna gromada opryszków, których mylnie posądzono o zabicie wspomnianego szefa. Nie ma czasu na zadawanie pytań – odtąd każdy osiłek w mieście poluje na Wojowników i z największą przyjemnością wydłubie im oczy. Wszystko, co pozostało naszym bohaterom, to ucieczka, najlepiej na Coney Island, gdzie mieści się ich główna siedziba. Do przejścia jest praktycznie cały Nowy Jork, dlatego tej nocy dużo krwi popłynie rynsztokami miasta. A nawet więcej, jeśli pod uwagę wziąć to, że grę tworzy Rockstar, ojcowie Manhunta, GTA i State of Emergency. The Warriors to krwawe, masowe mordobicie – wyjątkowo brutalne, jeśli porównać je do nadchodzących Urban Reign od Namco oraz Final Fight i Beat Down autorstwa Capcom. Kto wie, być może obserwujemy właśnie migrację developerów w kierunku nowego/starego gatunku gier.

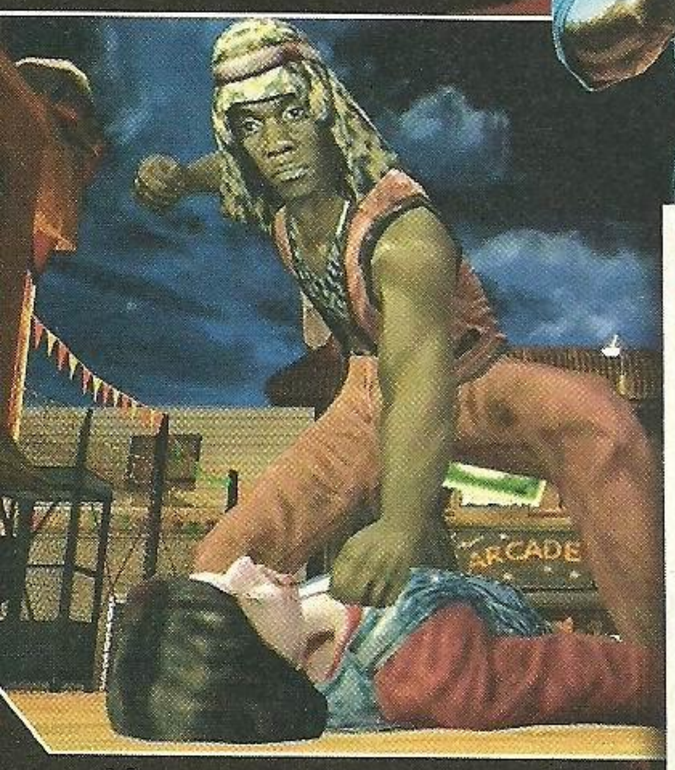
GŁĘBOKIE DEKOLTY ODSŁANIAJĄCE OWŁOSIONE KLATY, KOLOROWE SZELKI, GIGANTYCZNE AFRA UPIĘTE RÓŻOWYMI OPASKAMI, POWŁÓCZYSTE NOGAWKI – SPRAWA ZAHACZA O KICZ.

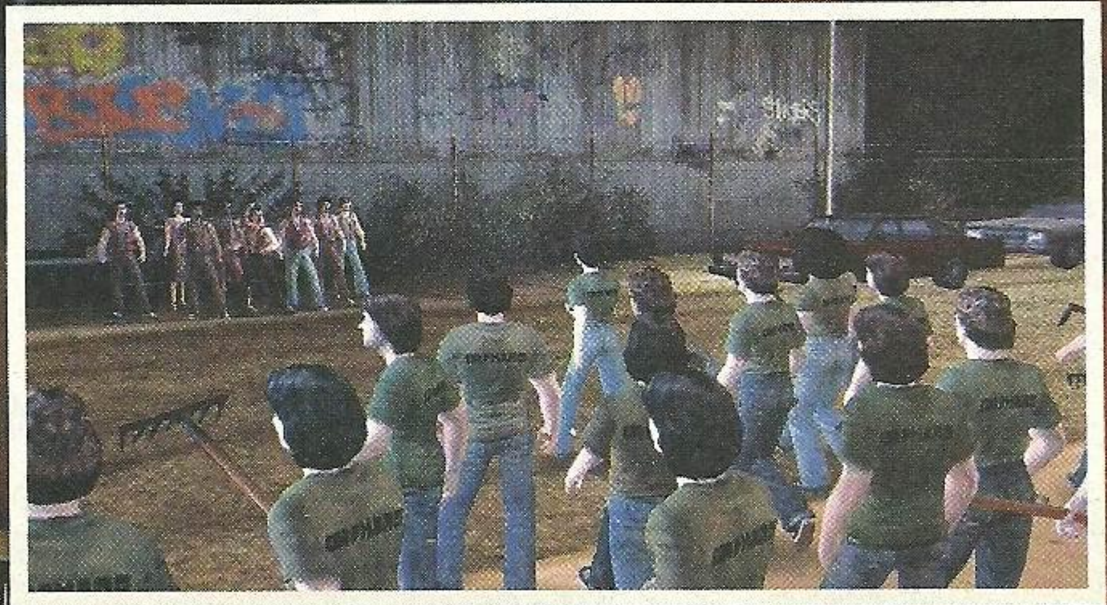
Licencja filmu z pewnością wyda się Wam obca, ale dzięki niej macie okazję sprawdzić, jak dwadzieścia lat temu wyglądali i zachowywali się gangole. Głębokie dekolty odsłaniające owłosione klaty, kolorowe szelki, gigantyczne afra upięte różowymi opaskami, powłóczyste nogawki – w dzisiejszych czasach sprawa zahacza o kicz.

Przejdźmy jednak do konkretów. Nowy projekt Rockstara na pierwszy rzut oka prezentuje się jak zbitek najlepszych pomysłów wyciągniętych z ich dotychczasowych gier. Zarówno oprawa, jak i sama prezentacja gry od początku budzi nasze skojarzenia z San Andreas, Manhunt i Red Dead Revolver. Zaskakujące jest jednak to, jak bardzo rozbudowano system walki – nie spodziewajcie się prostych i bezsensownych uderzeń jakich pełno było we wszystkich produkcjach Rockstara. Na materiałach, którymi dysponujemy, wyraźnie widać, jak główni bohaterowie okładają wrogów metalowymi rurami, ciskają nimi o samochody i mury, a nieprzytomnych dobijają na wiele brutalnych sposobów. Jednak sterowanie wcale nie będzie skomplikowane. Iksowi przyporządkowano mocne, ale wolne ataki, natomiast pod kwadratem znajdziecie szybkie, niezbyt silne ciosy. Wduszenie obu przycisków jednocześnie spowoduje, że bohater wykona jeden z wielu krwistych specjałów. Ale na tym tournee po padzie się nie kończy. W The Warriors pojawi się jeszcze możliwość złapania typa za kołnierz i okładania go z bliska i szczególnie tym akcjom Rockstar nie szczędził galonów posoki. System walki, mimo iż daleki od slasherskiej czołówki (God of War, czy Shadow of Rome), spokojnie przerósł nasze skromne oczekiwania – a co powiecie dodatkowo na reversale i combosy? Każdy, dosłownie każdy cios można w ten sposób przejąć. Obok tych elementów, Rockstar postawił na Rage Mode, a więc szał bojowy, w którym postać wybija okolicznych chuliganów skuteczniej i bez żadnych konsekwencji. Aha, w tej grze nie ma broni. Po prostu nie ma szans, aby którykolwiek Warrior podniósł z ziemi pistolet i powystrzelał wszystkich wrogów. I nie, autorzy wcale nie celują w moralność grających, a jedynie upewniają się, że walki toczone będą w zwarciu i przy pełnym zaangażowaniu.









Licencja filmu nie kończy się jednak na samym scenariuszu. W grze pojawi się dokładnie ta sama dziewiątka bohaterów, którą mieliśmy okazję widzieć na filmie – Cleon, Ajax, Swan, Snow, Cochise, Cowboy, Vermin, Fox i oczywiście Rembrandt – najnowszy nabytek. Każdy z nich walczy innym stylem i popisuje się indywidualnymi specjałami. Nie zdziwimy się, jeśli bohater kolejnego GTA przejmie choć część umiejętności Warriorów. Mimo, iż gra powstaje z myślą o samotnikach, pole walki zasilą również nasi współtowarzysze, co oczywiście otwiera drogę do zespołowych akcji.

Dużo piszemy o systemie walki, ale to właśnie on, obok litrów krwi, będzie mocnym punktem tej gry. Rozwalają nas sceny, w których bohater tłucze bezbronnego przeciwnika łopatą, a jego narzędzie zbrodni (podobnie jak denat) robi się coraz bardziej czerwone. Jednak obok całej tej masakry przewija się kilka ciekawych patentów. Jednym z nich jest możliwość wydawania prostych poleceń pozostałym ziomkom i wpływanie dzięki temu na ich poczynania. Drugim, znacznie ciekawszym pomysłem, jest to, że Wojownicy nie mają ani pasków energii, ani innych wskaźników zdrowia. Nie da się przez to na pierwszy rzut oka ocenić, ile pary zostało w naszym zuchu. Najlepszym odwzorowaniem kondycji bohatera jest jego wygląd. Podbite oczy, rozwalone łuki brwiowe, krwawiący nos – oto nasze wskaźniki. Należy przyglądać się bohaterom, aby wiedzieć, ile jeszcze pociągną. A zdrowie uzupełnimy u Flasha – ulicznego handlarza medycyną „alternatywną".

The Warriors nie będzie kolejną kalką GTA – starczy już free-roamingu. Gra oparta zostanie na misjach, obok których pojawią się mini gry i dodatkowe zadania, jak na przykład malowanie sprayem po ścianach. Czy będzie hit? Trudno powiedzieć. Rockstar znowu kontrowersyjny? O tak! ■ ■

PLAYSTATION2 XBOX GAMECUBE GAMEBOY ADVANCE NINTENDO DS

KONSOLE GRY AKCESORIA / SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS / REGENERACJA CD

>WSZYSTKIE NOWOŚCI PS2 XBOX GCN OD 149 ZŁ DO 199 ZŁ >TANIE GRY OD 29 ZŁ DO 49 ZŁ >CO TYDZIEŃ NOWOŚCI, ZADZWOŃ ZAPYTAJ!!!

GRY DS od 99,-

GRAN TURISMO 4 159,-

JUICED 169,-

CONKER: LIVE & RELOADED 189,-

MOH: EUROPEAN ASSAULT 159,-

(do czytnika..he he)
Jest co wsadzać....hity za pół ceny!!
Pozdrowienia z wakacji
Twoja Konsola

DESTROY ALL HUMANS 179,-

PES 4 139,-

FORZA MOTORSPORT 169,-

GOD OF WAR 159,-

GTA:SA 159,-

TEKKEN 5 159,-

Zabierz konsole na Wakacje

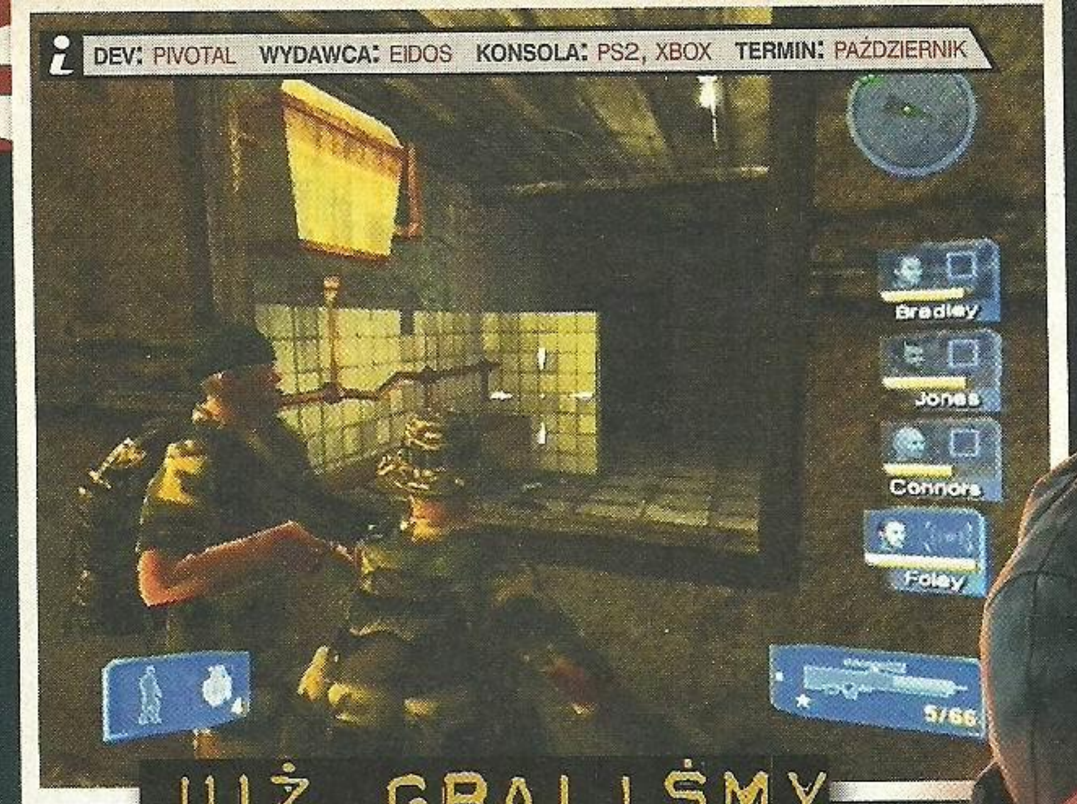
Złóż zamówienie za min. 50zł i prześlij nam jakieś śmieszne, wakacyjne zdjęcie związane z konsolami,
Trzy najfajniejsze nagrodzimy **DOWOLNIE WYBRANĄ GRĄ!!*** * szczegóły konkursu na stronie www

EXTRA CENY KONSOL - PS2 od 399,- / XBOX od 449-, / GCN od 319,- / GBA od 199,- / NDS od 549,-

MAD GAMES
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

budynek klubu **ZIELONA GĘS** / metro **POLE MOKOTOWSKIE** / **CZYNNE PON. PT. 11-19 SOB.10-14** / WWW.**madgames.pl**

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA TEL./FAX **(022) 498 99 93, 825 54 40** / KOM. **503 624 692**



JUŻ GRALIŚMY

CONFLICT: GLOBAL STORM

COŚ DRGNĘŁO W SPODNIACH

„Coś drgnęło w spodniach", to niefortunny tytuł z pierwszej strony gazety codziennej, który przyświecał artykułowi o tym, że przemysł odzieżowy w kraju ma się ku lepszemu. Ilekroć więc widzę zmiany ku lepszemu, zawsze przypomina mi się to wspaniałe zdanie. Grając sobie swobodnie w Conflict Desert Storm I oraz II i tak czułem się elitą. Europa już dawno poznała się na tej wspaniałej serii, w odróżnieniu od na przykład USA, gdzie ciągle chętniej grają w Rainbow Six. Stąd też być może, w trosce o zbyt na naszym kontynencie, autorzy zmienili w ostatniej chwili tytuł PALowskiej wersji. Najpierw miał to być Conflict: Global Terror, a teraz – po zamachach w Londynie – będzie to Global Storm. Prawdę mówiąc z początku miałem całą tę sytuację za dziwną, ale po obejrzeniu filmików początkowych, w których to terroryści leją kolbami zakładników, domagając się od nich posłuszeństwa, pomyślałem, że faktycznie – teraz każdy z nas, zwłaszcza Brytyjczyk, patrzy na takie sceny inaczej. Trudno wręcz wymagać obojętności. Toteż faktycznie – zmiana pewnie się przyda.

Z cyklu zmian – zmieniono także silnik. Jest ładniej i ciekawiej. Po dwóch grach dziejących się na pustyni i jednej w dżungli, przyszedł czas na urozmaicenia. Tym razem przebiegniemy się po Południowej Korei, a będąc w okolicy powalczymy na ulicach Seulu. Będzie Ukraina, Czeczenia, Afryka Północna, Filipiny… Pozwiedzamy z karabinem tajne laboratoria chemiczne, pobrykamy wokół reaktora atomowego, który właśnie się przegrzał i spenetrujemy tajne bazy wojskowe. Dzieje się więc niemało.

Jak to zwykle bywa dostajemy do poprowadzenia oddział czterech wojaków, z których każdy specjalizuje się w czym innym. Autorzy skorzystali nawet ze znanych nam z poprzednich gier modeli i nazwisk, żeby gracze poczuli się bardziej z nimi związani, dodając nieco smaczku. I tak Bradley stał się ukierunkowanym na wykonanie zadania dowódcą, Connors napakowanym testosteronem ramboidem, Jones wszędzie wyszukuje problemy, a Foley jest przesadnie ostrożny. Fajnie się to wszystko komponuje z filmikami przerywnikowymi, a nawet potem przekłada na grę. Ani się zorientowałem, kiedy zacząłem dzielnego Connorsa wysyłać na rekonesanse, choć lepiej się do tego nadaje Foley (wolę grać snajperami). Pamiętałem jednak, że Foley się boi i nie lubi. Postanowiłem więc uszanować jego zdanie.

System rozgrywki dysponuje magnetyzmem bardzo rzadkim wśród współczesnych tytułów. Można prowadzić jednego ludzika, a reszcie pokazywać gdzie ma iść, czy jakiego terenu bronić (przycisk R1 otwiera menu komend). Ale można też strzałkami góra-dół przełączać się między poszczególnymi ludzikami i prowadzić wszystkich oddzielnie. Ta druga opcja jest po prostu uwodząca jak rusałka! Jeden w progu, drugi za nim. Trzeci dopiero otwiera drzwi i staje tuż za progiem, kucając. Czwarty kawałek dalej. Znowu

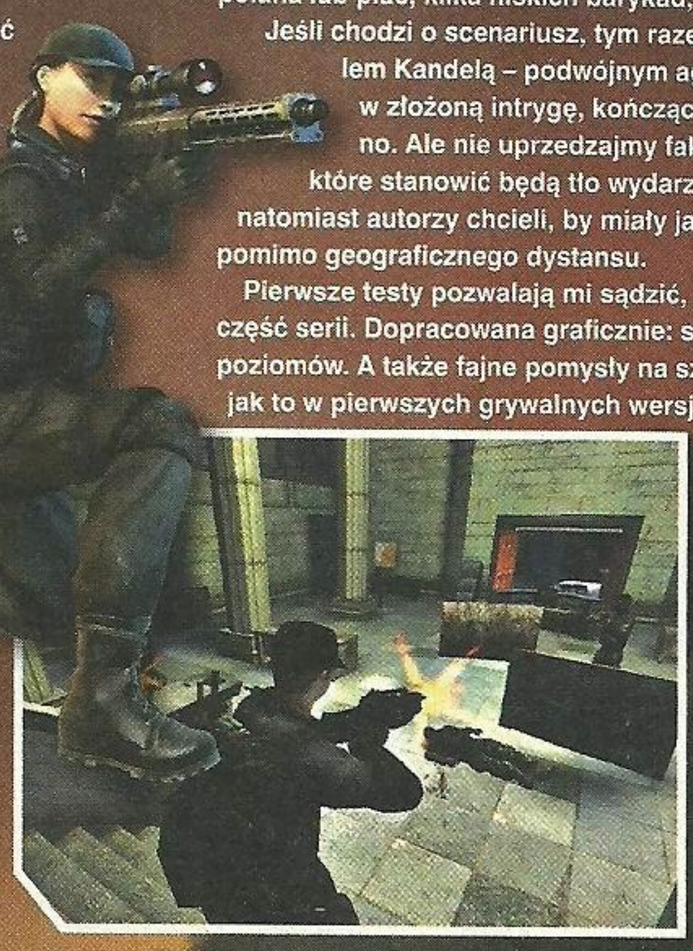
pierwszy… Super!

Autorzy twierdzą, że poprawili nieco AI. Faktycznie. Pierwsze zetknięcie z grą pokazuje, że niemal udało się uniknąć efektu „węża śmierci", kiedy to kolejni przeciwnicy wchodzą przez próg, są zabijani, a kolejni już pchają nam się pod kule. Tym razem ranny przeciwnik, o ile zdąży, wraca po posiłki i rozstawiają się już wszyscy za progiem, czekając na nas. Nieobce jest im też flankowanie przeciwnika. Patrzenie wyłącznie przed siebie jest teraz dość niebezpiecznym manewrem. Wrogowie chętnie schodzą z pola widzenia, idą przy samej krawędzi mapy dookoła i zachodzą z boków. Podobnie z małymi przeszkodami – czasem pilnują nas i obchodzą symetrycznie, żeby nie natknąć się na nas twarzą w twarz. Fajny efekt, ale jeszcze niedopracowany, ponieważ zmiana kierunku przez nas spowoduje zwykle, że przeciwnik wlezie nam na celownik idąc starym szlakiem. Można było to ulepszyć, tym bardziej, że wszyscy mają sporo miejsca. W tej części serii postawiono nieco większy nacisk na otwarte przestrzenie, gdzie trudno wyszukać sobie kryjówkę. Czasem wrogowie będą penetrować połacie terenu za pomocą ciężkich karabinów, czasem nasz dzielny oddział zmuszony zostanie do stoczenia boju z czołgiem, czy pojazdem opancerzonym – schemat jest jeden: polana lub plac, kilka niskich barykad, a my mamy to przejść.

Jeśli chodzi o scenariusz, tym razem zetrzemy się z niejakim Karlem Kandelą – podwójnym agentem, który wciąga bohaterów w złożoną intrygę, kończącą się zresztą dla nich dość smutno. Ale nie uprzedzajmy faktów. Organizacje terrorystyczne, które stanowić będą tło wydarzeń nie są powiązane z Al-Quaidą, natomiast autorzy chcieli, by miały jakiś wspólny punkt zaczepienia, pomimo geograficznego dystansu.

Pierwsze testy pozwalają mi sądzić, że ma to szansę być najlepsza część serii. Dopracowana graficznie: spore przestrzenie, fajne projekty poziomów. A także fajne pomysły na sztuczną inteligencję. Jak na razie, jak to w pierwszych grywalnych wersjach bywa, jeszcze coś tam kuleje – czasem zdarza się, że broń po przeciwnikach wysadzonych granatem zawisa w powietrzu na stałe, gdzieś na wysokości pierwszego piętra. Mówiąc krótko – zostało jeszcze nieco do zrobienia, ale gra zapowiada się na naprawdę dobrą. Wersja na Xboxa ma mieć też możliwość zabawy dla czterech graczy przez sieć, także w trybie kooperacyjnym.

Grabarz ■ ■



PANNA SHERMAN

Pan Foley, ukochany przez wielu snajper, będzie musiał być w pewnym momencie gry zastąpiony przez Carrie Sherman. Jak to się stanie i dlaczego – za wcześnie by psuć zabawę. Z której jednak strony na to nie patrzeć – mamy nowego członka zespołu. Carrie Sherman jest fajniutką brunetką lat 27 (nie zazdroszczę jej, jeśli trafi do niewoli) i także panią snajper. Pracowała w oddziale SWAT w Seattle. Do zabawy wykorzystuje snajperkę DSR-1 i wyciszany karabinek MAC10. Taniec z panną Sherman może należeć do czynności bardzo satysfakcjonujących. Mam nadzieję, że wkrótce się o tym przekonamy. Tak, jak nasi wrogowie!

NEWSPLASH

MODA NA PUZZLE?
Sony Computer Entertainment widzi potencjał, jaki tkwi w logicznych tytułach i dlatego we współpracy z Media Vision pracuje nad Mawaza – podobno prostą i wciągająca grą układankową. Z samego opisu ciężko wywnioskować, jaka naprawdę będzie Mawaza i czy wyleczy nas z ciężkiego Luminoholizmu. Podobno na Tokyo Game Show Sony pokaże grywalny kod.

KILLZONE W JAPONII
Miażdżący trailer nowego Killzone'a z E3 sprawił, że skośnoocy bracia zapragnęli pierwszej części gry. Wiecie na pewno, że w Kraju Kwitnącej Wiśni gry fpp zawsze kiepsko sobie radziły. Tym razem może być inaczej. Wydawcą Killzone na PS2 w Japonii zostanie (uwaga, uwaga!) Sega! Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, postrzelają tam sobie do Helghastów już 27 października.

NIE TYMI WROTAMI DROGA
JoWood kasuje z listy wydawniczej grę Stargate SG-1. Pierwotnie, tytuł ten ukazać się miał w październiku 2005, jednak wydawca uznał, że to, czego „dokonało" Perception nie satysfakcjonuje ani jego, ani odbiorców (kiepskie opinie na E3 2005). Jak tylko kod źródłowy gry trafi w ręce JoWood, firma rozważy możliwości kontynuowania prac nad Stargate SG-1. Niewykluczone, że tytuł powędruje na platformy next-gen.

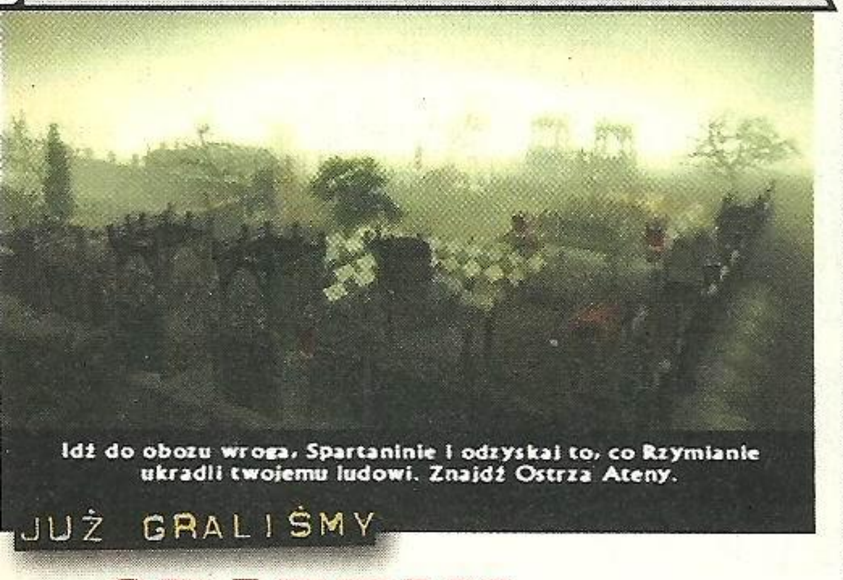
KILLER 7 NA CELOWNIKU
Federacja ESRB przeżywa pracowite dni. Obok zamieszania wokół San Andreas, pracy dokłada jej szalony prawnik Jack Thompson, który dopatrzył się w Killer 7 ogromnych dawek przemocy i seksu. Facet domaga się podniesienia poprzeczki wiekowej tej gry do osiemnastego roku życia (Adults Only). Uważa też, że jeśli organizacja nie będzie w stanie tego zrobić, to dołoży on wszelkich starań, aby ją rozwiązano. Jack szaleje – rozsyła maile tłumaczące jego stanowisko zarówno do członków ESRB i mediów, jak również do najwyższych władz USA. Cóż, poparcie u Hilary Clinton znajdzie raczej na bank.

SEGA COŚ KOMBINUJE
Obecna generacja konsol jeszcze nie umarła i Sega ma w związku z nią konkretne plany. Niebawem odbędzie się konferencja prasowa tej firmy w Tokio, na której odsłoni przed światem swój tajemniczy „Project J" – nowy tytuł na PS2, przy którym pilnie pracuje Toshiro Nagoshi – twórca Super Monkey Ball, Daytona USA i F-Zero. Sega zazwyczaj nie organizuje konferencji prasowych w przypadku pojedynczych tytułów, chyba, że chodzi o coś naprawdę wielkiego. Przekonamy się we wrześniu.

AGRESYWNE SONY
Sony Computer Entertainment Europe zaskarżyło internetowy sklep Lik-Sang za sprzedaż japońskich PlayStation Portable brytyjskim klientom. Podobno oferowanie konsoli Europejczykom, zanim nastąpi jej oficjalna premiera, godzi w interesy firmy. Atak na Lik-Sang.com to nie jedyna akcja, jaką podjęło Sony przeciw importerom sprzętu. Do tej pory japoński gigant wytoczył już sprawy ElectricBirdLand i Nuplayer (za rozprowadzanie japońskich PSP), które z powodzeniem wygrał. Natomiast Lik-Sang miał do czynienia z Sony już w 2002 roku, kiedy sprzedawał mod-chipy do PS2. Pomimo próby odcięcia europejskich klientów od japońskich zabawek, Lik-Sang.com kontynuuje sprzedaż importowanych PSP.

BOURNE. JASON BOURNE.
Vivendi Universal nabyło prawa do korzystania z twórczości Roberta Ludluma, poczytnego pisarza szpiegowskich nowel, którego książki wydano do tej pory w 32 językach, a rozeszły się w łącznym nakładzie 290 milionów egzemplarzy.

DEV: CA WYDAWCA: SEGA KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: JESIEŃ



SPARTAN TOTAL WARRIOR

▶ SHOTY Z POLSKIEJ WERSJI

Ostatni raz zapowiadamy Spartana przed jego premierą, a okazją do tego są złapane przez nas screeny z niemal ukończonej gry, która, jak pewnie już zauważyliście, ukaże się w polskiej wersji językowej. I tak, Spartan wygląda identycznie jak na screenach, którymi karmili nas autorzy. Czyli – ślicznie zarówno pod względem designu, jak i wykonania.

Zapoznałem się wstępnie z roboczą wersją gry na PS2 i muszę powiedzieć, że zrobiła na mnie olbrzymie wrażenie. Skala bitew i wielkość poziomów jest wręcz niewyobrażalna na tej leciwej, bo aż pięcioletniej konsoli. Po prostu oniemiałem, gdy przed pierwszą misją kamera zrobiła przelot po całym levelu i pokazała spokojnie całe miasto, a także stojące niemal wszędzie grupy żołnierzy.

W akcji Spartan prezentuje się po prostu przepięknie; stałe sześćdziesiąt klatek na sekundę i znakomita animacja nie pozwalają oderwać oczu od gry. Na poziomach stricte bitewnych walczy nawet i kilkuset żołnierzy, latają płonące pociski z katapult, balisty sieją strzałami niczym karabiny maszynowe... prawdziwa Sodoma i Gomora!

Najbardziej jednak obawiałem się zbyt wielkiego chaosu i tego, czy Spartan nie będzie polegał jedynie na bezmyślnym waleniu w przyciski. Dobra wiadomość jest taka, że to niełatwa i wymagająca gra. Wymaga nieco ćwiczeń, ale oferuje w zamian możliwość wycięcia w pień całych legionów. System walki jest wystarczająco zaawansowany, by znalazły się w nim comba, dekapitacje, dobicia, zbicia tarcz wroga i masa innych zagrań. Misje są zróżnicowane i ciekawe. Nie do końca sprawdza się kamera, którą na szczęście można kierować, ale mam nadzieję, że autorzy jeszcze trochę nad nią popracują. Czekamy na ukończoną grę. **Gulash** ■■

W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

Kigdom Under Fire: Heroes

Kingdom Under Fire to konsolowy odpowiednik Warcrafta, kultowej gry RTS która szalała, aktualnie szaleje i nadal szaleć będzie na blaszanym poletku komputerów PC. Heroes to druga (po Crusaders) odsłona KUF na Xboxie i zapowiada się naprawdę nieźle. W tej odsłonie autorzy przedstawią siedmiu nowych bohaterów, z których każdy dowodził będzie podległymi mu żołnierzami, a także charakteryzował się indywidualnymi mocami. Gra kontynuuje historię pewnego kontynentu, na którym ludzie, orki i elfy walczą o dominację. W stosunku do poprzedniej części pojawi się kilka rodzajów kampanii dla samotnych graczy, a także tryby multiplayer dla Xbox Live.

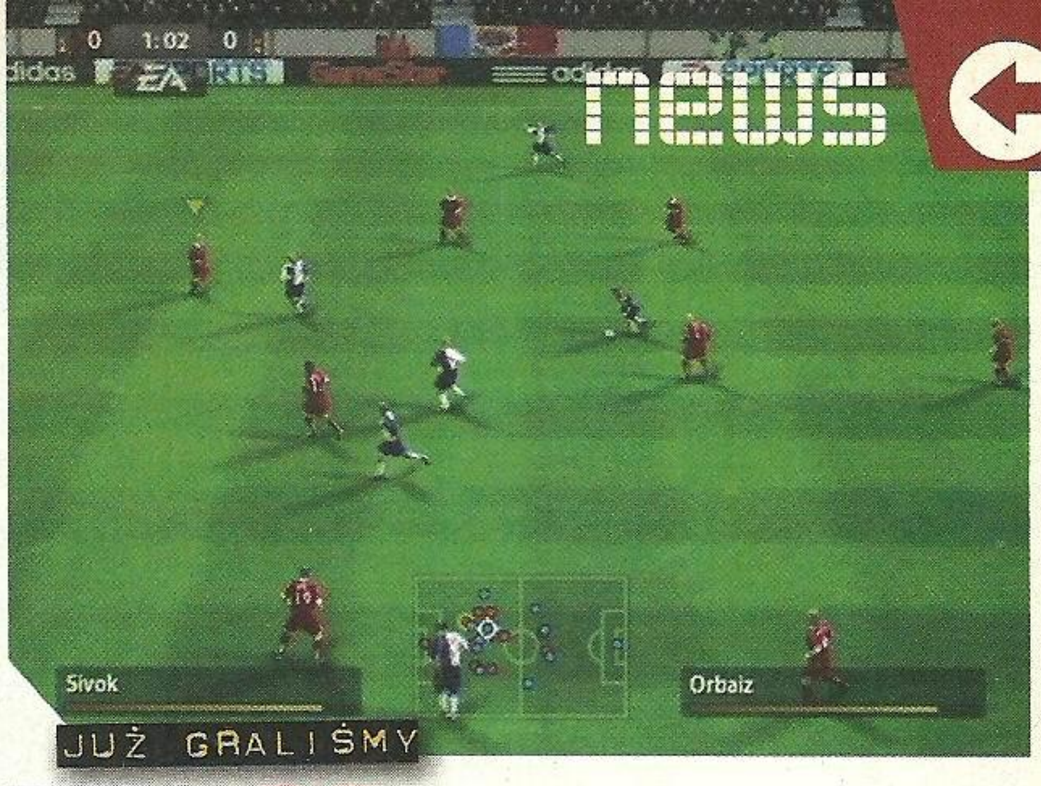
The Chronicles of Narnia

Pełny tytuł gry to The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe i jest to przygodówka oparta na licencji filmu, który z kolei powstaje na podstawie serii kultowych książek C. S. Lewisa. A ponieważ jej scenariusz w całości oparto na filmowym skrypcie, zapomnijmy raczej o alternatywnych zakończeniach, czy możliwościach powrotu do raz ukończonych leveli. Akcja rozłożona zostanie na 15 rozdziałów, a zdając się na słowa developerów z Traveller's Tales, każdy z epizodów zapewni nam ponad pół godziny zabawy. Będzie natomiast współpraca między postaciami – żadnego zadania, ani bestii nie da się pokonać bez odpowiednio przemyślanej, zespołowej taktyki.

Karaoke Revolution Party

Wszystkie moce produkcyjne Harmonix skupiają się już wyłącznie wokół serii Karaoke Revolution, zapominając o fanach Amplitude i Frequency. Chlip...

Karaoke Revolution Party zmierza na trzy konsole obecnej generacji, tym razem jednak będzie niemal o połowę większy od poprzedniczek. W miejsce standardowych 35 piosenek dostaniemy blisko 50, a właściciele Xboxa będą mogli za równowartość 5 dolarów ściągnąć dodatkowe sto. Jeszcze weselej sprawa wygląda w przypadku PS2. Karaoke Revolution Party skorzysta z dobrodziejstw maty do tańczenia oraz EyeToya, a więc wszystkiego, czego potrzeba do bawienia większych grup ludzi.



FIFA 06

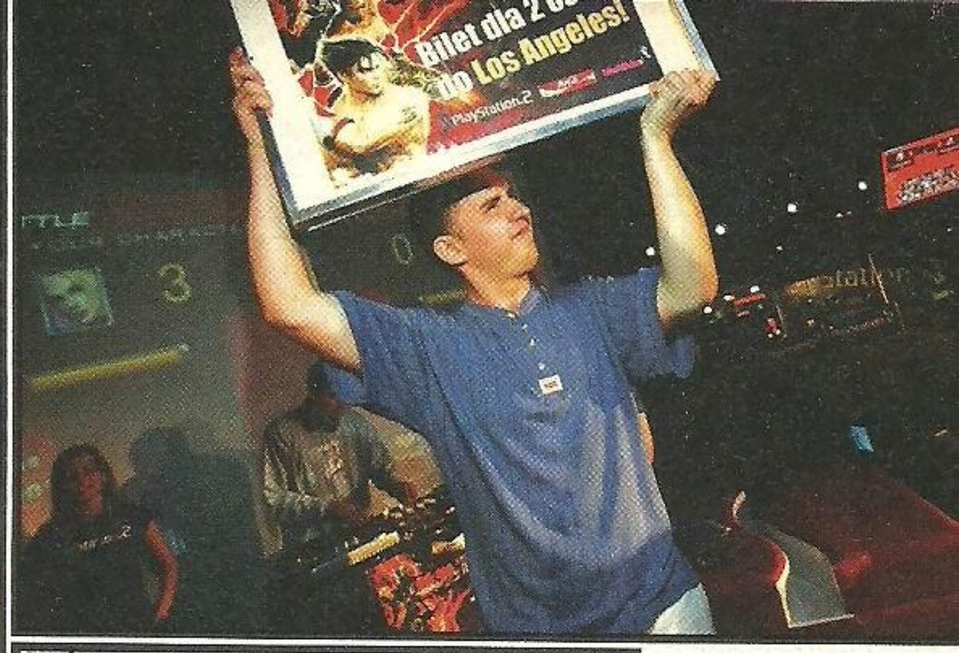
▶ GOLIMY OGÓRKÓW I JEDZIEMY DALEJ, TRENERZE

Czy zmiana numeracji w grach EA Sports oznacza, że społeczeństwo naszej globalnej wioski coraz bardziej głupieje i „2006" jest dla nich za długie? Hmm... Na pewno FIFA 06 brzmi bardziej chwytliwie, niż FIFA 2006. Jak co roku EA odda spragnionym graczom swoją piłeczkę i jak co roku dokładnie jej się przyjrzymy. Tymczasem jednak graliśmy w roboczą wersję na PlayStation 2 – niestety, jeszcze nie polską. A szkoda, bo strasznie chciałbym już usłyszeć komentarz Dariusza Szpakowskiego i Włodzimierza Szaranowicza, który może dać po prostu porażający efekt. Mam nadzieję, że w przyszłym numerze N+ będę już mógł sprawdzić w akcji jak przebiegła lokalizacja zarówno menusów tekstowych, jak i wspomnianego komentarza. A także wystawić stosowną cenzurkę samej FIFIE.

Wracając jeszcze na chwilę do lokalizacji, oprócz wyświetlanych na ekranie tekstów po polsku, w grze znajdzie się... Idea Ekstraklasa. To kapitalna wiadomość dla fanów polskiej piłki i szansa na to, by własnoręcznie oczyścić ją z towarzyszącego jej ostatnio szamba, bo w FIFIE wcielamy się w rolę menedżera ustalającego praktycznie wszystko – od reklam na koszulkach i na stadionie, aż po transfery. Liga, puchary, eliminacje do Ligi Mistrzów... Świat futbolu stoi otworem! Nie ma jednak róży bez kolców i według naszych informacji, a także tego, co znalazło się w naszej wersji, nie będzie czterech zespołów, które nie zgodziły się na współpracę. Są to GKS Bełchatów, Arka Gdynia, Korona Kolporter Kielce i Cracovia Kraków. Wypada zapytać prezesów tych klubów cóż takiego ma, powiedzmy, GKS Bełchatów, czego nie mają choćby cztery czołowe zespoły naszej ekstraklasy w poprzednim sezonie, ale obawiam się, że odpowiedzi nie usłyszymy.

Kilka istotnych faktów z samej gry. Przede wszystkim wreszcie jest wybór sterowania – można strzelać kwadratem, a długą piłkę posyłać kółkiem. Nie ma żadnych celowników przy rzutach rożnych i wolnych, nie ma też ikon nad głowami piłkarzy – strzela i wrzuca się „na czuja"! Zrezygnowano też z upierdliwego, ręcznego wypuszczania zawodników do przodu na rzecz większej automatyzacji; nareszcie drużyna sama wie kiedy atakować, a kiedy wracać do defensywy. Czyli – jak atakujemy, to nie we dwóch, a połową ekipy! Górne podania dochodzą częściej, niż rok temu, gra lepiej się klei (bo chłopaki szukają sobie pozycji), doskonale działa first touch system, piłkę da się podkręcić... Tradycyjnie jest 21 lig i ponad 10 tysięcy piłkarzy, a składy w ukończonej grze będą aktualne na koniec sierpnia.

Krótko mówiąc, nowa FIFA zapowiada się bardzo dobrze; lepiej niż zeszłoroczna. Rozegramy kilkadziesiąt spotkań i wydamy werdykt. **Gulash** ■■



■ Finał turnieju odciągnął fanów rajdów od stanowiska PlayStation 2 Rally Team i skupił ich przy scenie, gdzie zmagania mieli zacząć najlepsi "tekkenowcy" w kraju. **Powyżej:** zwycięzca zawodów – Boskon: „Mashter, to wszystko dla Ciebie!"

KING OF IRON FIST TOURNAMENT

TAK TO W ŻYCIU BYWA, ŻE WSZYSTKO CO DOBRE, SZYBKO SIĘ KOŃCZY

Ta ludowa prawda dotyczy też, niestety, oficjalnego turnieju King of Iron Fist zorganizowanego po raz pierwszy w Polsce dzięki wspólnym wysiłkom PlayStation 2 i Coca Coli oraz przy wydatnej pomocy Multikina. W ciągu czterdziestu pięciu dni, doborowa ekipa PlayStation 2 zwiedziła niemalże całą Polskę dając setkom graczy możliwość zmierzenia się z licznymi rywalami i zgarnięcia niezwykle cennych nagród. Jakby tego było mało, jako ukoronowanie wszystkich eliminacji oraz uroczyste zakończenie całego turnieju, sponsorzy przygotowali wielką fetę, która miała miejsce w Gdańsku dnia 14 sierpnia. Zanim jednak przejdziemy do opisu wielkiego finału, przypomnijmy sobie szybko, jak wyglądały eliminacje w pozostałych czterech miastach.

→I ZABRZE

Po Warszawie przyszedł czas na Śląsk. Turniejowa ekipa techniczna, wraz z Waszym niezmordowanym komentatorem, dotarła na miejsce wczesnym rankiem po wielogodzinnej podróży ze stolicy naszego pięknego kraju. Od razu było wiadomo, że zabrzańskie eliminacje będą inne od wszystkich dotychczas już rozegranych. Główna w tym zasługa deszczowej pogody, której prognozy już od kilku dni spędzały nam sen z powiek stawiając pod sporym znakiem zapytania rozegranie całych zawodów. Wbrew naszym oczekiwaniom, to nie pogoda nas jednak zaskoczyła, lecz sam początek rozgrywek, na który Zabrzanie przygotowali nam prawdziwą niespodziankę w stylu Burnout Revenge. Otóż zaraz po rozstawieniu sprzętu, kiedy to ekipa organizatorów bawiła się w synoptyków analizując pochmurną sytuację na nieboskłonie, dało się słyszeć przeraźliwy pisk opon, a po chwili głuchy huk uderzenia i rozlatującej się na drobne kawałeczki szyby. Tak, dobrze się domyślacie – wypadek! W sumie jakby co, to nie nasza wina (hehehe), ale zdaje się, że jeden z kierowców zagapił się na zamieszanie i tłum pod Multikinem, przez co uderzył w skręcający wóz przewracając go na bok. Jakkolwiek groźnie to wyglądało, nic nikomu na szczęście się nie stało. Tak czy inaczej, po okrzykach skandujących tytuł Burnouta i pamiątkowych zdjęciach, jakie robili sobie gracze na tle ulicznego karambolu (sic!) można było rozpocząć właściwy turniej. To znaczy, bardzo chcieliśmy go rozpocząć, ale deszczowa aura złośliwie pokrzyżowała nam wszelkie plany. I tak silne ulewy zmusiły nas do szybkiej ewakuacji sprzętu, zmniejszenia liczby uczestników turnieju, a w rezultacie – także czasu trwania zawodów. Wielu zawodników, którym przez to nie było dane wziąć udziału w konkursie pierwszego dnia, nie kryło swego rozczarowania, ale na szczęście w sobotę wszystko przebiegało już bez większych zakłóceń i zagrał praktycznie każdy, kto miał na to ochotę. Poziom w Zabrzu był w miarę wysoki, a najwięcej emocji wzbudziły walki z drugiego dnia, kiedy to w zmaganiach brali udział między innymi Gon, Kurek oraz Icek.

→I POZNAŃ

Dwa tygodnie po turnieju rozgrywanym w stolicy kraju odwiedziliśmy stolicę Wielkopolski i trzeba przyznać, że była to jedna z najbardziej udanych wycieczek w historii pierwszych eliminacji zawodów King of Iron Fist. Z początku znowu baliśmy się niesprzyjającej aury, ale mimo naszych obaw, tym razem pogoda postanowiła oszczędzić zarówno nas, jak i graczy, dzięki czemu oba turnieje przebiegły bez żadnych zakłóceń. A co za turnieje to były! Ech, pod względem klimatu chyba tylko eliminacje warszawskie mogą się równać potyczkom sprzed poznańskiego Multikina. Świetna lokalizacja miejsca zawodów przyciągnęła naprawdę sporo widzów, a piękne hostessy PlayStation 2 oraz Coca Coli nie pozwoliły przejść nikomu obojętnie obok turniejowych stanowisk (i tutaj pozdrowienia dla wszystkich tych pięknych pań od ekipy PlayStation 2). Co się zaś tyczy samych rozgrywek, to pierwszy dzień był ogromnym zaskoczeniem, gdyż w walce z Odynem odpadł faworyt turnieju – Devil, który mimo tego i tak znalazł się w półfinałowej czwórce. Nie można też zapomnieć o pasjonującym finale, gdzie dynamiczny doping widzów nie pomógł jednak Poznaniakowi (Odyn właśnie), który doszedł najdalej z wielkopolskiej ekipy i w walce o konsole PlayStation 2 i zestaw pięciu oryginalnych gier starał się pokonać reprezentanta wrocławskiego Olimpu – Petera, ale mu nie podołał. Jednak prawdziwa tekkenowa uczta miała dopiero nadejść. Otóż w sobotę swój niesamowity kunszt pokazał Gubu, który jest najlepiej chyba grającym Leiem w naszym kraju, a podczas finału rozgrywanego z Gonem udowodnił to dobitnie wszystkim, którzy śmieli w niego wątpić. Kiedy w ostatnich walkach turnieju spotykają się takie postacie jak Lei i Feng, chyba oczywistym jest, po czyjej stronie zagości sympatia widzów. I tak za każdym razem, kiedy Gon wspinał się na wyżyny swych manualnych umiejętności każąc ataki Leia niesławną „barą", pośród kibiców panowała cisza, lub ewentualnie dało się słyszeć cichy pomruk niezadowolenia. Wystarczyło jednak, aby Gubu w jakiś niezwykle efektowny (i ryzykowny) sposób zaskoczył przeciwnika, a pośród widzów zaczynała panować wrzawa i powszechna radość. No cóż, mimo tak wspaniałego dopingu publiczności, Lei Gubu musiał uznać wyższość „Jestem Bogiem, uświadom to sobie" Fenga i to właśnie Gon stał się szczęśliwym posiadaczem nowiutkiej peesdwójki. Poznańskie finały to było jednak niesamowite przeżycie z niepowtarzalną atmosferą zaciętej rywalizacji, tak więc niech żałuje każdy, komu nie dane było w nich uczestniczyć.

→I SZCZECIN

W szóstym mieście na trasie tekkenowego konwoju na organizatorów czekała prawdziwa „niespodziewajka" i tym razem nie miała ona nic wspólnego ani z pogodą, ani z szalonymi kierowcami rozbijającymi się po miejskich ulicach. Otóż na miejscu okazało się, że turniej nie może zostać rozegrany przed Multikinem, gdyż... znajdowało się ono na drugim bodajże piętrze ogromnego centrum handlowego, gdzie wtoczyć przyczepy ze stanowiskami do gry nijak się nie dało. Po szybkich ustaleniach z władzami Multikina udało się na szczęście zaadaptować na potrzeby turnieju sporą przestrzeń przy samym kinie, dzięki czemu zawody rozegrane zostały wewnątrz budynku, a gracze, oprócz standów oraz normalnych stanowisk z konsolami, mieli też do dyspozycji projektor i spory telebim. Po rozstawieniu sprzętu wszystko już poszło sprawnie, a pojedynki toczyły się błyskawicznie. Nie było też żadnych niespodzianek i do finałów przechodzili zdecydowani faworyci. I tak pierwszego dnia na szczycie podium stanął Punisher, czyli kolejny reprezentant wrocławskiego Olimpu, który po zaciętym pojedynku pokonał Jamora ostro napierając zabójczym, szczególnie pod ścianami, Bryanem. Tego samego dnia udział w wielkim finale zapewnili sobie brat Gubu – Cigen (Xiao) oraz Grisha ostro prący do przodu Mardukiem. Drugi dzień to triumf panów o ksywkach Rat oraz Aron i chociaż tutaj także nie brakowało emocji, to jednak widać było, że poziom walk był już nieco niższy niż pierwszego dnia.

→I GDAŃSK

Gdańskie zawody były ostatnią szansą dla każdego, kto marzył o wzięciu udziału w wielkim finale mającym się odbyć bezpośrednio po nadmorskich eliminacjach. 12 i 13 sierpnia stawili się więc przy Gdańskim Multikinie ci gracze, którzy postawili wszystko na jedną kartę i byli raczej pewni swego. Między innymi można było spotkać brata Swaya – Wojtaro, kolejnego „olimpijczyka" – TekkenBobTerminatora – oraz słynnego w tekkenowym średniowieczu Kaczkę. Dobrych zawodników było naturalnie znacznie więcej, ale to walki właśnie tej ekipy wzbudzały najwięcej entuzjazmu wśród widzów. Poza tym powoli zjeżdżali się na niedzielną imprezę wcześniejsi finaliści, tak że prawie każdy mógł sobie pograć sparringi z najlepszymi zawodnikami w kraju. Piątek należał bezsprzecznie do Ziemka, który pokazywał wszystkim, jak efektownie i efektywnie Christie potrafi demolować pasek energii przeciwnika. Tego wieczoru nikt nie był w stanie pokonać Ziemka i to właśnie on zajął pierwsze miejsce pokonując w ostatnich pojedynkach Leia Camusa. Podobnie jak w piątek, tak i w sobotę dopisała frekwencja i rozgrywki eliminacyjne trwały do późnych godzin nocnych. Pod sam wieczór wiadomo było, że o pierwsze miejsce zagra Kaczka z TekkenBobTerminatorem, któremu w końcu udało się dojść do tak dalekiej fazy zawodów. Obaj zawodnicy zaskakiwali widzów efektownymi zagraniami, ale to TekkenBobTerminator wykazywał znacznie więcej inicjatywy w ofensywie i niemiłosiernie przypierając przeciwnika do ściany wygrał dwa pierwsze starcia. I wtedy stało się! W sumie sam nie wiem, jak to możliwe, bo Bob miał już właściwie pierwsze miejsce w kieszeni. Może to brak doświadczenia turniejowego, może nerwy, ale jednak... Niemożliwe stało się możliwe i jakimś cudem Kaczka nadrobił dwie walki, a w trzecim starciu pokonał Wrocławianina w stosunku 3:2. Emocjonująca końcówka, rozgoryczenie oraz żal Boba, no i radość Kaczki.... W taki oto niespodziewany sposób zakończył się ostatni turniej eliminacji zawodów King of Iron Fist.

→I GRANDE FINALE, czyli o dwóch takich, co polecą do LA

Dla (prawie...) wszystkich noc z soboty na niedzielę minęła szybko i już od rana dało się zobaczyć niecierpliwych graczy przechadzających się w okolicy parkingu Multikina, gdzie miał odbyć się wielki finał półtoramiesięcznej imprezy. Jednak sam finał turnieju to nie wszystko. Zarówno dla zawodowców, którzy dostali się do niedzielnych

rozgrywek, jak i dla innych graczy oraz zwyczajnych ludzi niezwiązanych na co dzień z elektroniczną rozrywką, PlayStation 2 oraz Coca Cola przygotowały prawdziwą fetę i całe mnóstwo fantastycznych atrakcji. W bezpośrednim sąsiedztwie budynku Multikina dosyć szybko stanęła ogromna scena, na której rozstawiono stanowisko dla DJ'a oraz graczy. Zazwyczaj jednak, jeśli pojawia się scena, to ma to też związek z jakimś koncertem i nie inaczej było tym razem. Na zakończenie zawodów zaplanowano wszak występ Abrdadaba i Joki ze składu Kaliber 44, zaś po tym występie na wszystkich czekał fantastyczny pokaz sztucznych ogni. W okolicach sceny ekipa techniczna sprawnie zamontowała standy z konsolami PlayStation 2, na których można było przetestować najnowsze gry. Gdańska impreza była też wyjątkowym wydarzeniem z tego względu, gdyż to właśnie tam po raz pierwszy odbył się w Polsce pokaz konsoli PSP przygotowany z myślą o szerszej publiczności. Każdy mógł podejść do kilku futurystycznie zaprojektowanych stanowisk z tymi konsolkami i osobiście sprawdzić, do jakich cudów zdolna jest ta mała zabaweczka. Tytuły takie jak Ridge Race, Wipeout Pure czy Medievil Ressurection przyciągały uwagę graczy i praktycznie żaden ze standów nie stał pusty ani przez chwilę. Oprócz tego, na nie lada gratkę mogli liczyć fani rajdów samochodowych, gdyż swoje stanowisko w „miasteczku PlayStation 2" miał także PlayStation 2 Rally Team, czyli Tomek Kuchar z ekipą. Widzowie chętnie oglądali sportową Subaru Imprezę Tomka w błękitnych barwach PlayStation 2 i robili sobie zdjęcia za kółkiem tej piekielnie szybkiej maszyny. Poza tym każdy mógł porozmawiać z samym Tomkiem, który okazał się być bardzo życzliwym i miłym facetem. Dodatkowo, w specjalnych namiotach gracze uczestniczyli w przeróżnych konkursach testując jednocześnie najnowsze gry Sony, jak choćby Buzza, czy też WRC Rally Evolved. Nie zabrakło również pokazów Capoeiry, a na najmłodszych czekały atrakcje w postaci dmuchanych zamków oraz Eurobungee. Nas chyba jednak najbardziej interesuje sam finał turnieju, więc za niego się czym prędzej zabierzmy.

Zaczęliśmy od losowania. Koło godziny 15.30 do rozstawionych zawodników, którzy w eliminacjach zajęli miejsca pierwsze oraz drugie, dolosowaliśmy graczy z pozycji czwartych oraz trzecich. Jak wszyscy wiemy, los bywa zdradliwy, a najbardziej chyba o tym przekonał się Sway (wielokrotny mistrz Polski w T4), który już większego pecha w trakcie losowania chyba nie mógł mieć. Otóż od razu trafił na Kilgora, z którym przyjechał prosto z Warszawy i z którym za żadne skarby nie chciał grać na czarnym padzie. Jak mu poszło? No cóż, może po kolei. Parę minut po szesnastej rozpoczął się turniej. Czasu na całe rozgrywki było niewiele, bo tylko pięć godzin, toteż system rozgrywania turnieju nie pozwalał siłą rzeczy na fazę grupową lub Double Elimination. Pierwsze dwie rundy gracze rozgrywali na znanej już chyba wszystkim przyczepie Tekkena, natomiast od 1/16 zawodów turniej przenosił się na scenę, gdzie na najlepszych czekały już siedziska Coca Coli i specjalna plazma Sony. Od tej pory pojedynki były też emitowane na kilku ekranach ustawionych na scenie oraz podwieszonych na metalowych konstrukcjach. Co się tyczy zasad, to ogólnie rzecz biorąc zawodnicy grali do dwóch zwycięstw (walki po dwie rundy i 120 procent energii) i dopiero gdzieś tak w 1/4 konkursu zwiększała się liczba walk. Takie zasady może nie były najszczęśliwszymi dla graczy, ale biorąc pod uwagę ograniczony czas turnieju i napięty harmonogram imprezy, nic mniej „survivalowego" nie dało się wcielić w życie.

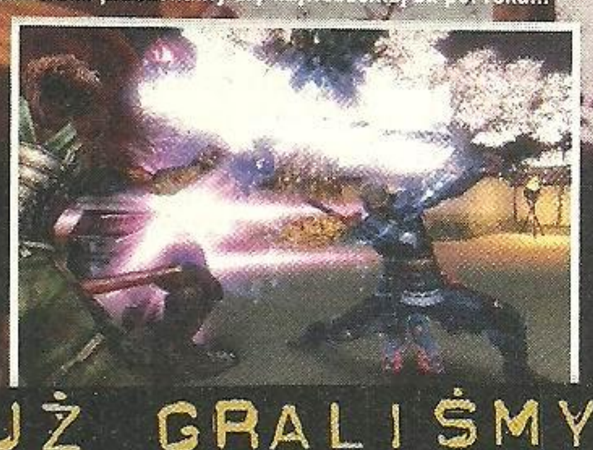
Pierwsza runda i pierwsze sensacje. Na początek, zgodnie z własnymi obawami, odpada Sway, który był chyba głównym pretendentem do tytułu mistrza. Moment, w którym Kilgor wygrał z nim drugą walkę, był chyba tym, w którym cała reszta zawodników odetchnęła z ulgą. W sumie już po losowaniu Sway zdawał sobie sprawę z tego, że ta porażka wisi nad nim niczym miecz Damoklesa, ale nie zmienia to faktu, że przegrana była dla niego prawdziwym dramatem. Kolejna niespodzianka to szybka porażka Robsona, czyli drugiego kandydata do tytułu mistrza. Turniejowe sito działało bardzo sprawnie i tak w końcu została nam czwórka zawodników, z której do wielkiego finału weszli Boskon z Mattem, a o trzecie/czwarte miejsce zawalczyli Peter z Kurkiem. Z tej drugiej pary obronną ręką wyszedł Kurek, natomiast z pierwszej… No cóż, finał nie należał do najbardziej pasjonujących, a swoim wynikiem dobrze podsumował rezultaty wcześniejszych walk. Po raz kolejny faworyt, którym w tym wypadku był Matt, zawiódł, a o wyniku meczu bardziej zadecydowało szczęście oraz mocne nerwy niż umiejętności. Chociaż tych ostatnich tak naprawdę Boskonowi odmówić nie można. Wszak świetnie rozgryzł Matta i skuteczną grą zmusił go do defensywy, a w końcu do złożenia broni. Co by nie mówić, w finale Boskon przeważał nad swym przeciwnikiem w praktycznie każdym aspekcie gry i zwycięstwo odniósł całkowicie zasłużone. Po wygranym pojedynku Boskon otrzymał od przedstawicieli PlayStation 2 symboliczny bilet dla dwóch osób do Los Angeles i zgromadzonej publice zdradził, że do Miasta Aniołów wybierze się ze swym odwiecznym towarzyszem zabaw i tekkenowych treningów, czyli z Mashterem. I takim oto sposobem końca dobiegł pierwszy oficjalny turniej o tytuł King of Iron Fist.

Podsumowując, zarówno imprezę towarzyszącą, jak i sam turniej, można uznać za przedsięwzięcia bardzo udane. Turniej Tekkena na tak dużą skalę w naszym kraju to absolutny precedens i należy mieć nadzieję, że następnym razem będzie już tylko lepiej. Na przykładzie KOIF widać, że polski oddział PlayStation 2 potrafi zadbać o graczy, a akcje tego typu będą gościły w naszym kraju coraz częściej (zbliża się przecież druga edycja PlayStation Experience). Póki co, wraz z datą czternastego sierpnia, pierwsza edycja KOIF przeszła do historii, a nam pozostaje tylko czekać na edycję drugą. A czy takowa się odbędzie? Pożyjemy, zobaczymy. Nie ukrywamy jednak, że byłoby nam ogromnie miło spotkać się z Wami za rok na King of Iron Fist 2. Tak więc raz jeszcze dzięki za wspólną zabawę i, miejmy nadzieję, do zobaczenia!

Qoora ■ ■

PS: Pozdrowienia dla wszystkich graczy, hostess i ekipy PS2 od konferansjera :P
PS2: Specjalne pozdrowienia dla Wojtka, który zawsze dowoził mnie na miejsce w jednym kawałku.

O tym, ile pracy włożono w nowe tła, bohaterów i system walki przekonamy się najwcześniej za pół roku...



JUŻ GRALIŚMY

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

PIĄTKA GRYWALNYCH BOHATERÓW I REINKARNACJA KLANU GENMA

DEVELOPER: CAPCOM WYDAWCA: CAPCOM KONSOLA: PS2 TERMIN: 2006

Tak, jak nie zabija się kury znoszącej złote jaja, tak Keiji Inafune nie odpuszcza sobie flagowej serii Capcomu. Świat Onimushy kryje w sobie zbyt wielki potencjał, aby tak po prostu go sobie skreślić. Prawda, przez wiele miesięcy dało się słyszeć plotki, jak to trzecia Onimusha definitywnie zamyka samurajską sagę, a jej twórcy zajęci są kompletnie nowymi projektami. Nic nie wskazywało na to, że Samanosuke ponownie wyciągnie miecz, a dziad Nobunaga po raz czwarty wygramoli się z grobu. Plotki to jednak za mało, aby tytuł tej klasy zniknął z rynku, czego dowodem jest demo, które właśnie testuję.

Wczesna wersja Onimushy to raptem trzy grywalne poziomy, ale już po nich widać, że Capcom zainwestował w nowego bohatera, poprawiony system walki, a także świeżą historię rozpoczynającą się piętnaście lat po tym, jak Nobunadze odpadła głowa. Dobra wiadomość jest taka, że Keiji Inafune nie chce powielać utartych schematów i choć nie wyklucza, że gdzieś tam w trakcie historii natkniemy się na dobrze znane postacie, to właśnie Soki będzie człowiekiem, który rzuci wyzwanie piekielnemu klanowi Genma. Przypomnijmy, że po tym, jak zginął Oda Nobunaga, demony straciły swojego lidera, a bez niego niespecjalnie potrafiły samodzielnie działać. Pustkę po byłym szefie postara się wypełnić Hideyoshi Toyotomi, nowy złośliwiec pragnący dokładnie tego samego, co poprzednik. Tak, władzy nad światem. I jeszcze coś – w czwartej części gry nie będzie już wątku podróżowania w czasie. „W przeskokach czasowych nie było oczywiście nic złego." – mówi Keiji Inafune – „Ale nawet pomimo tego, że nie słyszałem krytycznych uwag ze strony fanów, nie chcę rozwijać serii w tym kierunku. Zamiast rozbijać akcję na kilka miejsc i czasów wolałem skupić się na jednym obszarze, na którym będzie znacznie więcej roboty."

A więc Soki – ciężko uzbrojony młodzieniec, wyróżniający się stylowymi rogami wystającymi z metalowej opaski. O ile sposób, w jaki zaprojektowano chłopaka może budzić dyskusje (rogi na głowie?!), tak bojowym potencjałem dystansuje on dowolnie wskazanego bohatera Onimushy i wszystkich razem wziętych. Szczególnie dobrze widać to teraz, kiedy do gry powracają pokraczne demony w słomkowych kapeluszach. Dopiero teraz czuć, jak niewiele mógł Samanosuke i jak dużo potrafi nowy szeryf. Prawdę mówiąc, bardzo blisko jest Sokiemu do samego Dante, ale to zrozumiałe w czasach, gdy Capcom uwzięło się, aby co druga ich gra była mocarnym slasherem. Wracając jednak do nowego systemu walki. W Dawn of Dreams po raz pierwszy użyto systemu par. Oznacza to, że naszemu rogaczowi za każdym razem towarzyszy jedna z czterech grywalnych postaci. Dokładnie tak – grywalnych. W trakcie bitwy wystarczy nacisnąć „Select", aby kamera przestała śledzić Sokiego i zajęła się bohaterem numer dwa. Z tego, co widziałem, nie ma opcji, aby wysłać na misję dwie dowolne postacie. „Rogacz" zawsze wyrusza jako pierwszy, natomiast nasz wybór ogranicza się jedynie do znalezienia mu współpracownika. Jak już wspomniałem, demo pozwalało na zwiedzanie jedynie trzech krótkich poziomów. Na każdym z nich mojemu bohaterowi towarzyszyła Jubei, młoda i nieokrzesana ninja sprawnie operująca dwoma małymi mieczami. Niewyrośnięta Japonka była szybka i piekielnie widowiskowa (podrzucała przeciwnika do góry i oklepywała go w powietrzu na kilka możliwych sposobów), ale daleko jej siłą do Sokiego, który masakrował demony potężnymi ciosami. Oczywiście pozostała trójka sprzymierzeńców walczy odmiennymi stylami i, kto wie, być może któregoś z nich polubicie bardziej niż Sokiego. Wraz z wprowadzeniem do zabawy drugiej postaci, Capcom znalazł miejsce na ataki zespołowe. Kiedy wskaźnik magii głównego bohatera napełni się do oporu, pojawi się szansa na morderczą współpracę. W takim momencie wystarczy

NIESTETY PRZYJDZIE NAM TROCHĘ POCZEKAĆ – GRA UKAŻE SIĘ W EUROPIE W PIERWSZYM KWARTALE 2006 ROKU.

Czwarta Onimusha to pole do popisu dla nowych bohaterów, jednak Soki, podobnie jak poprzedni, emerytowani obecnie samuraje, nie przepada za demonami i Genmą w ogóle!

mnóstwo czasu. Dodam jednak, że uczenie się Criticali jest piekielnie trudne, przynajmniej na początku gry, kiedy statystki Sokiego i jego czwórki towarzyszy są marniutkie. Będziecie w szoku, kiedy zobaczycie, do jakiego stopnia Capcom rozbudowało te statystki. To jest zwyczajnie chore. Uwierzycie, że sam Critical składa się aż z trzech kilkupoziomowych statystyk, a zwykłe kopnięcie zmasterować można do dziesiątego poziomu? Ciężko ogarnąć te wszystkie wykresy wzrokiem, a jeszcze ciężej zdecydować, w co zainwestować. Do poprawienia jest wszystko – od siły ataku, przez magię, ciosy krytyczne, uniki i zejścia, aż po szybkość absorbowania dusz. Dzięki wchłanianiu latających świecidełek, Soki i towarzysze uzupełniają zdrowie, rozszerzają wskaźniki magii, a oprócz tego wzmacniają podręczny ekwipunek. Dawn of Dreams po prostu tonie w statystykach, ale to dobra wiadomość dla miłośników „pakowania"! Szybko nie skończycie przygody z tą grą, to jest pewne.

Czwarta Onimusha już teraz prezentuje się ładnie, zwłaszcza etap, gdzie Soki przemierza zniszczoną wieś, nad którą siąpi ostry deszcz i biją pioruny. Obawiam się jednak, że tak długo, jak Capcom nie zadecyduje o zmianie silnika graficznego, wszystkie gry ich autorstwa wyglądać będą niemal identycznie. Tutaj, podobnie jak w DMC3, mamy pełną swobodę przy kontrolowaniu kamery, a animacja trzyma stałe sześćdziesiąt klatek na sekundę – niezależnie od tego, czy na ekranie jest jeden, czy dwudziestu przeciwników. Ale skoro w Devilu były zwolnienia, to i tu się zapewne w kilku momentach ujawnią. Co oczywiście w niczym nie będzie przeszkadzać fanatykom ostrej sieczki Capcom style.

Onimusha to symbol, który zebrał wokół siebie ogromną rzeszę fanów. Zastanawia mnie, jak Ci sami fani poradzą sobie ze zmianami w grze. 90 procent więcej akcji? Ja to kupuję! Matt ■ ■

GARŚĆ CIEKAWOSTEK ZE ŚWIATA ONIMUSHY

Na pytanie, czy w Dawn of Dreams ujrzymy Samanosuke, Keiji „Inafking" Inafune odpowiada – „Powiedzmy, że grą zachwyceni będą nie tylko dotychczasowi fani serii Onimusha, ale także wielbiciele Takeshiego Kaneshiro." Ciekawe zatem, czy samuraj będzie jednym z pomocników Sokiego, czy może kimś bardziej niezależnym. W trakcie produkcji pojawił się pomysł, aby Dawn of Dreams uczynić grą multiplayerową. Skończyło się jednak na tym, że gracze kontrolują zaledwie jedną postać, podczas gdy druga radzi sobie sama. Przynajmniej do momentu, aż wciśniemy „Select" i przełączymy się na kompana. Wraz z multiplayerem, z tytułu gry zniknęła również cyfra „4". „Onimusha 4" aktualna była jedynie do momentu, w którym twórca zadecydował, że zmiany są zbyt duże, aby nowy slasher kojarzył się ze zwykłym sequelem. Pytacie, czy seria w jakiejś postaci zmierza na NDS i PSP? Sprawa nie jest zamknięta. „Jeśli tego właśnie oczekiwać będą gracze, nie widzę przeszkód, aby dać im konwersję." – odpowiada niezmordowany Inafking.

już tylko podbiec do upatrzonego wcześniej nieszczęśnika, wdusić trójkąt i oglądać, jak nasz dzielny Soki do spółki z pomocnikiem zamienia wroga w mielone.

Nie wiem, czy stanie się to regułą dla całej gry, czy tylko dla wskazanych scenariuszem momentów, ale ilekroć oczyściłem teren z demonów, natychmiast pojawiało się zadanie na czas. Sprawa nie wyglądała już tak prosto, jak dotychczas. Jedno z zadań wymagało usieczenia ośmiu bardzo szybkich stworzeń, które trudno trafić, a co dopiero zabić. Inna misja z kolei dała mi trzy minuty na przebicie się do mocarnego samuraja w złotej zbroi i pokonanie go zanim licznik dobije zera. Dawn of Dreams to ukłon w kierunku graczy hardcore'owych, a przekonałem się o tym w momencie, kiedy odkryłem, że potrzeba mi godziny, a nie trzech minut, aby spotkać się ze złotym dżentelmenem. Po to jednak Capcom stworzyło Criticale, Isseny i możliwość błyskawicznego zajścia przeciwnika od tyłu, aby z nich korzystać. Jeśli wyprowadzicie cios w momencie, gdy przeciwnik atakuje, Soki w ułamku sekundy przetnie go na pół i w mgnieniu oka znajdzie się obok kolejnego oponenta. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby w ten sposób obsłużyć nawet kilkanaście demonów pod rząd, zaoszczędzając przy tym

W JAPONII NIEDZIELNI GRACZE TO WYMIERAJĄCY GATUNEK. PRAKTYCZNIE WSZYSCY GRAJĄ HARDCORE'OWO I TO DLA NICH MUSIMY ROZBUDOWAĆ NASZ SYSTEM WALKI, NADAĆ MU WIĘCEJ GŁĘBI.
– KEIJI INAFUNE

www.gameshop.pl
sklep internetowy • sprzedaż wysyłkowa
wysyłka 24h • gwarancja
(032) 270 65 19
0 500 657 749

PS2
95,- SWAP MAGIC 3.6 – Płyty umożliwiają odczyt gier na CD-R/DVD-R bez chipa. Działają z PS2. Zachowujesz gwarancję !
619,- SONY PS Two - Dual Shock
629,- SONY PS Two Satin Silver - Dual Shock
109,- HD Advance v2 - do ładowania gier na twardy dysk
129,- USB Extreme -podłącz twardy dysk do nowej PS Two
69,- MultiTap SONY - do dużej i małej PS2
149,- Network Adapter SONY
75,- Karta SONY 8MB
75,- Dual Shock SONY
75,- Dual Shock SONY Silver
33,- Dual Shock DragonPlus
99,- Joypad bezprzewodowy Duo Shock II

PS2
129,- Laser PSTwo
149,- SmartJoy PS2 -podłącz mysz i klawiaturę (strzelaniny FPP)
39,- Pilot DVD PSTwo
75,- Bezprzewodowe maty
95,- Pistolet laserowy
109,- Pistolet Namco GunCon II
69,- Torby PS2 - PSTwo
159,- Kierownica do GT4 - Force Feedback
109,- Karta pamięci DATEL do PS2 32MB
29,- Podstawka SONY PS Two

NDS
39,- Futerały
29,- Rysiki
39,- Folie na ekran 2 szt.
579,- NINTENDO DUAL SCREEN + Folia na ekran
159,-

PSP
1099,- SONY PSP VALUE PACK - konsola, karta 32 MB, słuchawki, pilot, futerał, pasek
39,- Pokrowce
39,- Folia ochronna na ekran
39,- Pudełka na gry
39,- Gałki analogowe
39,- Kabel USB 2w1 - transfer - ładowanie
39,- Zasilacz samochodowy
179,- Bateria SONY 1800mAh
259,- 512MB Memory Stick SONY
439,- 1GB Memory Stick SONY
Gry od 199,-

XBOX
649,- MICROSOFT XBOX - Joypad + Dysk Demo (10 gier)
749,- MICROSOFT XBOX - Joypad + Aladdin XT + software
149,- SmartJoy - podłącz mysz i klawiaturę (strzelaniny FPP)
95,- Joypad MICROSOFT Black lub Crystal
95,- Pilot DVD MICROSOFT
69,- Joypad Terminator X
99,- Joypad bez -przewodowy
149,- Kierownica DragonBox
119,- Pistolet do TV 100Hz
69,- Torba
45,- Kabel RGB - optyczny + S-VHS

GBA
25,- Pokrowce Final Fantasy
249,- GBA SP Linker USB - nagrywarka gier - karta 128/256 MB
35,- Zasilacz GBA SP
369,- GameBoy Advance SP +ochronna szybka

THE LEGEND OF ZELDA
Twilight Princess

CZY OSTATNIA WIELKA GRA NA GAMECUBE STANIE SIĘ NAJWIĘKSZĄ?

Każda kolejna odsłona przygód Linka budzi ogromne emocje i nadzieje, mimo że seria liczy sobie prawie dwadzieścia lat. Najwyraźniej gracze ciągle są spragnieni bezkrwawych opowieści z happy endem, szczególnie, że Zelda to prawdziwe oczko w głowie Nintendo i wszystkie części trafiają do sklepów dopracowane niemal do perfekcji. Dowodem na to są liczne nagrody i miliony sprzedanych egzemplarzy. Jednakże jak dotąd Miyamoto oraz Aonuma nie zdołali przebić swojego najwspanialszego dziecka, Okaryny Czasu, i ani Majora's Mask, ani Wind Waker nie odebrały jej tytułu najlepszej gry wszech czasów. Teraz spróbują to uczynić po raz trzeci, a oczekiwania wobec Twilight Princess są większe niż kiedykolwiek wcześniej. W końcu chyba nadszedł moment, kiedy Ocarina of Time powinna ustąpić.

Przeżyj mnie

Już od półtora roku wiemy, że Nintendo z nową Zeldą celuje w odrobinę starszą publikę. Powodzenie tego zamiaru ma zapewnić realistyczna grafika wraz z bardziej mrocznym klimatem. Przynajmniej na razie tylko o tym mówiono. „Początkowo rozmawialiśmy jak ponownie wykorzystać silnik graficzny Wind Wakera, ale czuliśmy się niepewnie za każdym razem, gdy mówiliśmy o wieku Linka. Opowiadaliśmy historie jego dzieciństwa już tyle razy, że wyczerpały nam się ciekawe pomysły. Przełom nastąpił, gdy postanowiliśmy, że Link nie zacznie jako dziecko." – wspomina Aonuma, zapytany o początki prac nad Twilight Princess, które rozpoczęto od razu po ukończeniu poprzedniej części. Z tych słów wynika, że dojrzałość gry ma nie wynikać jedynie z oprawy, ale również z opowiadanej historii. Pośrednio możemy to potwierdzić: na E3 sprawdziliśmy fragment, który stanowi początek gry – już w nim ginie niewinna kobieta. Ale sam Shigeru potwierdził po wystawie, że w gotowej produkcji epizod w rodzinnej wiosce zostanie wydłużony i tak naprawdę możemy spodziewać się wszystkiego.

Na temat głównego wątku dysponujemy zaledwie strzępami informacji. Z jednej strony wioskę Linka napadają gobliny, a z drugiej – w Hyrule pojawiają się przybysze z innego wymiaru, tworząc przy tym Twilight Realm, czyli niegościnny fragment krainy. Ponadto we wszystko zamieszani muszą być Zelda oraz Ganondorf, którego obecność Eiji Aonuma oficjalnie potwierdził. Mając w pamięci, w co rozwinęła się historyjka o porwaniu siostry w Wind Wakerze, liczymy na iście epicką fabułę. Na łamach „Nintendo Dream" drugi z ojców Legendy dał do zrozumienia, że akcja Twilight Princess toczy się kilka dekad po Ocarina of Time, czyli najprawdopodobniej jeszcze przed WW. Czy możliwe jest, by była to opowieść o zatopieniu Hyrule? Ciekawość podsycają kolejne wywiady, w których twórcy podkreślają, że jak dotąd ujawnili jedynie maciupkie wycinki gry. Z racji, iż jest to ten sam świat, Link spotka też na swej drodze wiele znajomych postaci, nie wyłączając Goronów i rasy Zoras.

Uderz mnie

Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, iż największe zmiany zajdą w sferze walki. Nowe ruchy, jak chociażby dobicie leżącego przeciwnika, to zaledwie początek. Zupełną rewelacją może okazać się walka na koniu. Da się na przykład galopować z wystawionym w bok mieczem i ciąć wroga, kiedy zbliży się na odpowiednią odległość lub wyciągnąć łuk i w biegu strącać gobliny z ich dziko-podobnych wierzchowców. Nie zabraknie z góry zaplanowanych pojedynków, kiedy niczym rycerz szarżując wysadzimy wroga z siodła.

Będąc przy jeździe konnej trzeba wspomnieć o ostrogach, którymi można zmusić Eponę do chwilowego zwiększenia prędkości. W tym czasie zdolna jest przeskakiwać niskie przeszkody, choć z przykrością trzeba stwierdzić, że nie wygląda to naturalnie. Ponadto nic nie stoi na przeszkodzie, by wskoczyć na grzbiet wspomnianego dzika i z jego pomocą tratować uciekające w panice gobliny. Ale to nadal nie wszystko. W Twilight Realm żaden człowiek nie jest w stanie egzystować w swej własnej postaci i właśnie dlatego Link przemienia się w wilka. Ale w tej formie oczywiście nie jest bezbronny. Szczególnie, kiedy tajemniczy Midna – prawdopodobnie jeden z obcych – zasiądzie na jego grzbiecie. Dzięki zmiennokształtnej pelerynie

MAESTRO

Twilight Princess wreszcie zaoferuje to, czego fani Zeldy od dawna pragnęli. Wszystkie utwory, jakie znajdą się w grze, będą zagrane przez profesjonalną orkiestrę. Próbkę tego mogliśmy usłyszeć na filmiku, który Nintendo prezentowało podczas swojej konferencji na E3. Efekt był piorunujący! Nastrojowe skrzypce płynnie przechodziły w bębny tudzież inne instrumenty, a wszystko kończyło się podniosłym akcentem z użyciem trąb. Kompozytorem został naturalnie Koji Kondo – człowiek, który stworzył na przestrzeni dwudziestu lat muzykę do prawie trzech dziesiątek gier Nintendo. Nową twarzą w zespole jest natomiast Michiru Oshima, który zajmuje się aranżacją utworów do wykonania przez orkiestrę. Nintendo nie zleciło tej pracy byle komu – Oshima ma na swoim koncie równie imponujący dorobek, co pan Kondo. Większość to japońskie tytuły, które nic nikomu nie mówią, ale znalazły się wśród nich trzy filmy o Godzilli, serial telewizyjny *Full Metal Alchemist*, czy choćby obie części Legend of Legaia. Wisienką na szczycie tego tortu jest fakt, że to właśnie Michiru Oshima skomponował muzykę do niezapomnianego ICO! Niezły duet, przyznacie?

Midna potrafi unieruchomić naraz grupę swych pobratymców, z którą radzi już sobie główny bohater. Z pomocą pazurów i kłów naturalnie. Midna ma również magiczne zdolności, jednak szczegóły na ten temat twórcy trzymają w sekrecie. Z całą pewnością powiedzieć możemy jedynie, że wraz z postępami w grze jego umiejętności będą się rozwijać.

Pisaliśmy już, że nowa Zelda kładzie ogromny nacisk na współpracę ze zwierzętami. W swej ludzkiej formie Link będzie korzystał głównie z siły ich mięśni, na przykład zawiadując gromadą zwinnych małp. Ostatnio na jaw wyszło jednak, że w wilczej skórze bohater posiądzie umiejętność rozmowy z innymi stworzeniami, w celu zdobycia koniecznych informacji. Kojarząc ten fakt ze słowami o Twilight Realms, gdzie każdy człowiek zamienia się w jakieś zwierzę, można łatwo wysnuć wniosek, że tak naprawdę będą to znane Linkowi postacie z Hyrule. Być może sama księżniczka Zelda!

W Twilight Princess, jak w każdej z części, znajdzie się cała gama przedmiotów, które posłużą nie tylko do walki, ale przede wszystkim pomagających rozwiązać wszelkie łamigłówki i wyzwania zręcznościowe. Niestety nie zanosi się, by miała tu nastąpić rewolucja, choć dokładna lista ekwipunku nie jest znana. Na pewno powróci bumerang, lekko zmodernizowany w stosunku do poprzedników. Będzie nim można wzbudzać niewielkie tornada, zdolne na przykład zerwać kamienne płyty z podłogi. Pojawi się również ręczna latarnia, która posłuży zarówno do rozwiązywania zagadek, jak i poruszania się po Hyrule nocą. Aonuma stwierdził, iż bez niej bardzo trudno będzie podróżować po zmroku, a to oznacza, że czasem będzie po prostu cholernie ciemno. Zresztą las rozświetlany jedynie płomieniem kołyszącej się latarni to czysta poezja.

Żyj we mnie

Wind Waker zasłynął przede wszystkim wykreowanym światem. Niejeden gracz zakochał się w szumie fal, zachodzie słońca obserwowanym z łodzi czy porannym orzeźwiającym deszczu. Fakt że tym razem akcja toczyć się będzie na stałym lądzie, nie oznacza, że to wszystko odejdzie w niepamięć. Hyrule w Twilight Princess może okazać się prawdziwym potworem, pięknym potworem. Posłuchajcie tylko Aonumy: „Zebrałem dużo krytyki na temat Wind Waker – morze było za duże, a za mało było lochów i jaskiń. Nowa gra będzie miała wszystkiego więcej. Dużo więcej." A to oznacza z kolei więcej godzin gry! Zresztą na E3 bez zażenowania chwalono się, że gra będzie sporo dłuższa nawet od Okaryny Czasu. Skoro o tym mowa, zapytany o system nocy i dni Aonuma udzielił enigmatycznej odpowiedzi. Wyjaśnił, że czas nie będzie mijał jak w prawdziwym świecie, godzina po godzinie. Przy pracach nad systemem inspirowano się Majora's Mask, ale Eiji dodał, że gracz będzie w stanie kontrolować czas przy pomocy nowego, tajemniczego mechanizmu. Co to jest? Nie chciał wyjawić. Wspomniał tylko, że niektóre miejsca mają być dostępne jedynie o odpowiedniej porze doby.

Nieodłącznym elementem każdej Legendy o Zeldzie są zjawiska atmosferyczne. Najnowsza część ma szansę okazać się prawdziwym mistrzem w tej dziedzinie. Przynajmniej sądząc po tym, co do tej pory widzieliśmy. Podróżując konno po równinach Hyrule zaobserwujemy na ziemi cienie sunących majestatycznie chmur, które w krótkim czasie mogą przybrać czarną barwę i zrodzić burzę. A twórcy już zadbali o to, by każda burza wryła się na stałe w pamięć gracza. Ulewne deszcze, potężne pioruny i ogłuszające grzmoty to stały element aury Hyrule. Ale to naturalnie nie wszystko. Nie zabraknie porannej mgły, orzeźwiającej mżawki oraz upalnego, południowego słońca, które rozgorzeje czerwonym płomieniem, kiedy zacznie chylić się ku zachodowi. Czy walki w takiej scenerii mogą być nudne? Zresztą nie tylko walki. Zelda to przecież cała masa pobocznych zadań i mini gier. Link jako przykładny mieszkaniec swojej wioski będzie zaganiał bydło do zagród, pomagał nosić ciężary brzemiennej kobiecie, a wolne chwile spędzał na łodzi z wędką w dłoniach. I tylko niebezpieczeństwo wiszące nad światem oderwie go od tych zajęć.

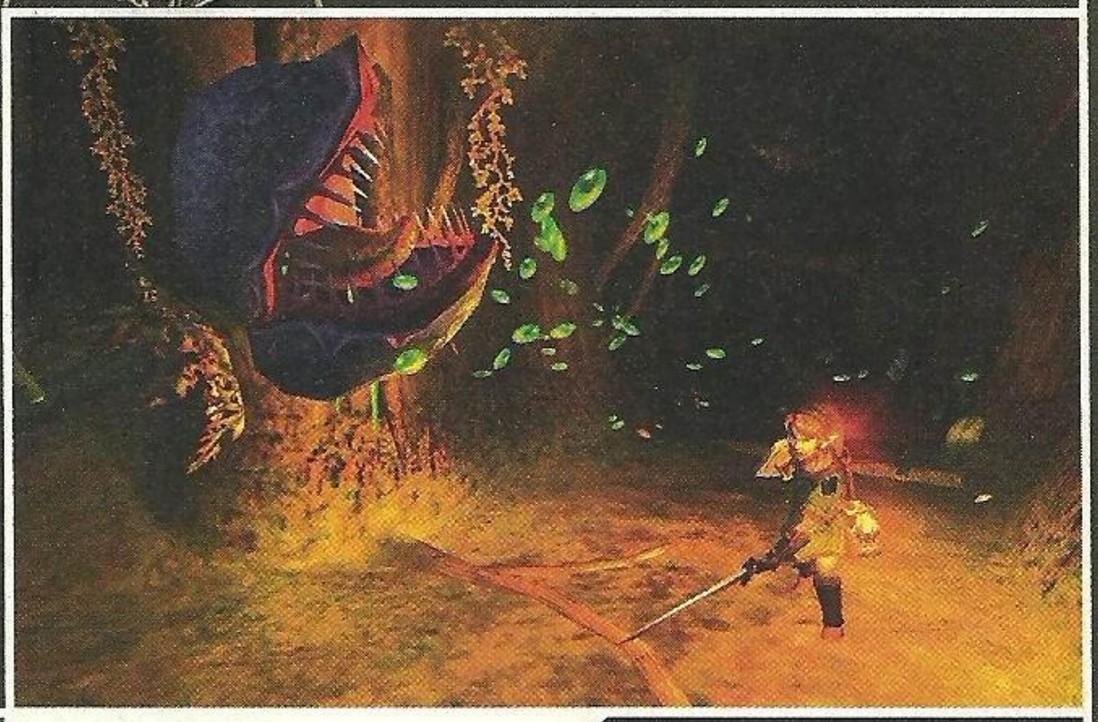
JEŚLI ZNAJDZIEMY NOWE POMYSŁY NA TO, BY PRZKEONAĆ LUDZI DO ZAKUPU NOWEJ ZELDY Z CEL-SHADE'OWANYM LINKIEM, BĘDZIEMY CHCIELI WYPRODUKOWAĆ TAKĄ GRĘ.

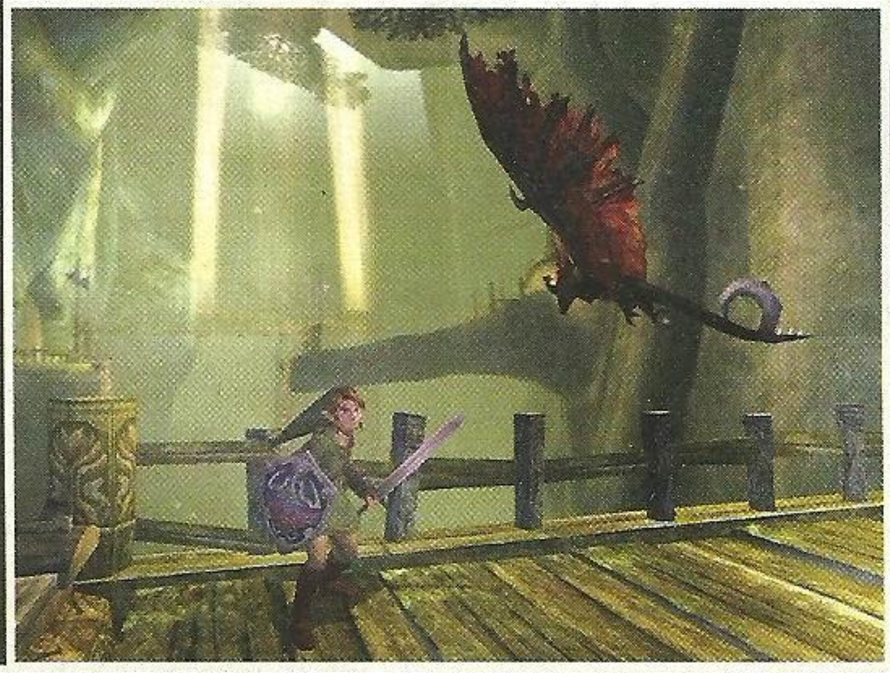
– EIJI AONUMA, NINTENDO

Odliczanie odłożone

Urzeczywistnił się najgorszy koszmar wszystkich graczy – premiera Twilight Princess została przesunięta z listopada 2005, aż na przyszły rok. Powodem jest „chęć zapewnienia graczom lepszej rozrywki". Co gorsza, Ninny nie podało choćby przybliżonego terminu premiery. Wiadomo jedynie, że odbędzie się ona jednocześnie na całym świecie. Na pocieszenie mamy tylko wypowiedź Satoru Iwaty sprzed kilku miesięcy, kiedy to prezes Nintendo stwierdził, że limitowana wersja Wind Wakera z dodatkową płytą nie była wyjątkiem i w przypadku TP szykują podobną niespodziankę.

Twilight Princess zapowiada się znakomicie i bezsprzecznie jest najgłośniejszą pozycją, jaka trafi na Kostkę do końca jej żywota. Jedynie czas pokaże, czy wspominając za kilka lat tę konsolę, będzie też pierwszym tytułem, który nam przyjdzie na myśl. W każdym razie możemy być pewni, że otrzymamy kilkadziesiąt godzin wyjątkowej przygody. ■ ■



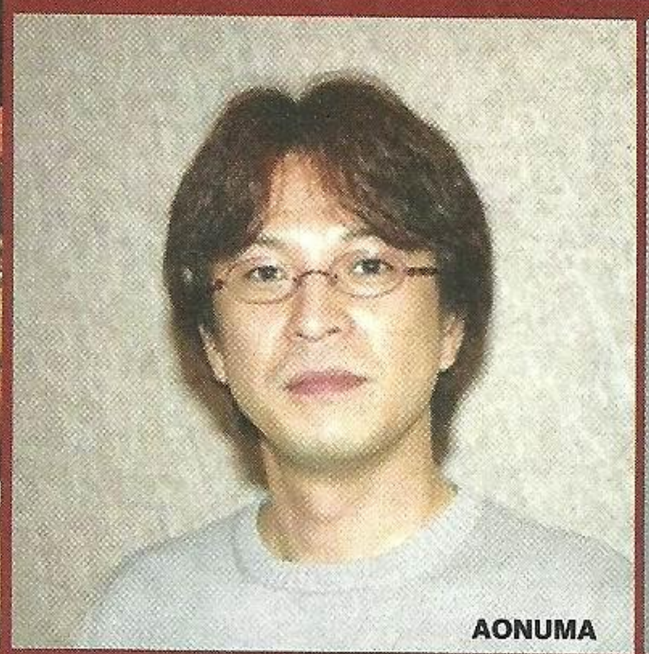


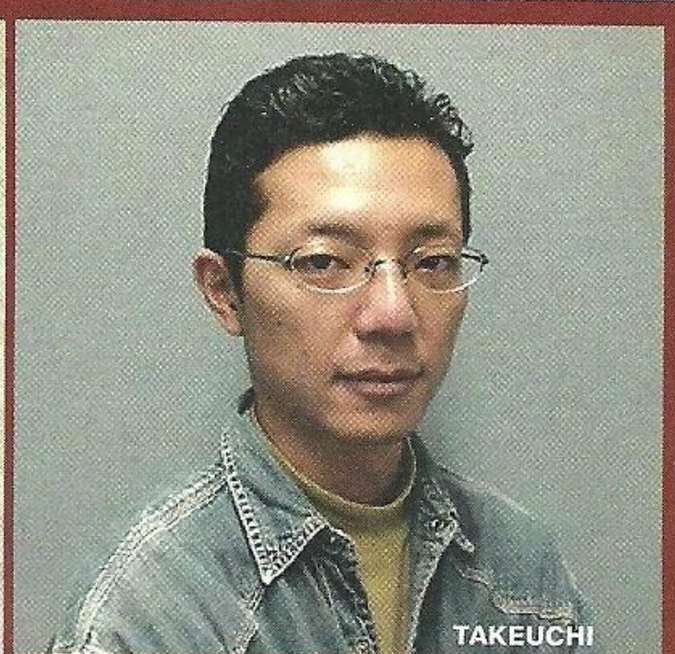
TAKO RZECZE LINK

Podobno wielcy ludzie mają prawo do pewnych dziwactw. Jeśli to prawda, nie możemy mieć pretensji do Miyamoto, który twardo wstrzymuje się przed dubbingiem w Zeldzie. Wtóruje mu Aonuma opowiadając bajki o tym, jak to brak dubbingu rozwija wyobraźnie i pozwala bardziej wczuć się w grę. Mimo to Eiji na E3 zapowiedział, że końcowy produkt będzie zawierał jakieś nowe rozwiązanie dialogów, które ma zastąpić lektorów. Co zaproponują zamiast śmiechów i jęków? Nie mamy pojęcia.

Wiemy natomiast, kto wziął udział w nagrywaniu owych onomatopei. W głównego bohatera wcielił się Nohuyuki Hiyama, który ma w tym względzie pewne doświadczenie. Grał Linka we wszystkich Zeldach od czasu Ocarina of Time plus w Soul Calibur 2 (wersja GCN naturalnie). Obecnie pracuje również z Namco przy SC3 na PS2, gdzie użycza głosu Nightmare'owi alias Siegfriedowi. Kolejny bohater to Ganondorf, czyli inaczej mówiąc Takashi Nagasako. Zapewne dobry znajomy Hiyamy, gdyż pracował między innymi przy wyżej wymienionych tytułach. Z tym, że upodobał sobie w bijatyce Namco Rocka oraz Cervantesa.

Na koniec zła wiadomość: metroseksualny Tingle powróci. Jego jękami bądź westchnięciami zajął się Richard Simmons, który w przeciwieństwie do pozostałych dwóch panów, niczym szczególnym się dla gier nie zasłużył.


AONUMA


TAKEUCHI

NEXT-GEN NEWS

Pasjonujące wieści o następnej generacji konsol

Duet Shigeru Miyamoto i Satoru Iwata znów w natarciu. Ten pierwszy uważa, że Revolution idealnie pasuje do takich gier jak Pikmin i jest bardzo możliwe, że kolejna część trafi na nową konsolę Nintendo. Podobnie jak Luigi's Mansion. Obaj panowie komentując moc next-genów zauważyli, że Zelda: The Twilight Princess zmierzająca na GCN wygląda praktycznie jak gra na konsolę nowej generacji. Nadal nie wiadomo czy Revo będzie wyposażone w player DVD, bo „większość ludzi i tak już ma taki w domu", więc po co im kolejny? Nie będzie też portu ethernetowego. W tej chwili rozważana jest możliwość wyposażenia starszych gier (tych, które będzie można zassać z sieci) w opcję zabawy online.

↳ LINK REWOLUCJONISTA

Eiji Aonuma przyznał, że jest zaangażowany w prace nad kolejną częścią The Legend of Zelda zmierzającą na Revolution. Spodziewamy się konkretnych informacji po premierze The Twilight Princess. Czyli dopiero w przyszłym roku, niestety.

↳ METROID PRIME 3

Samus powraca. Phazon i Metroidy również. Kolejny FPP ze stajni Retro Studios ma wykorzystać rewolucyjne rozwiązania nowej konsoli oraz pada Ninny. Muzyką ponownie zajmie się Kenji Yamamoto, a nas zastanawia, co u licha oznacza, że skok jakościowy w grafice ma być większy niż między poprzednimi dwoma częściami Metroid Prime. To przecież powinno być oczywiste. Retro ogranicza się do stwierdzenia, że będzie więcej detali i stale trwają prace nad poprawą płynności animacji.

↳ SEGA W OBOZIE NINTENDO

W wywiadzie dla magazynu „Nintendo Power" Simon Jeffrey z SEGA powiedział, że firma dołącza do obozu Revolution. Nie był jednak na tyle miły by wskazać, jaka gra pojawi się jako pierwsza na nowej konsoli Ninny. Pojawiły się plotki, że może to być Shinobi albo Panzer Dragoon.

↳ DOM UMARLAKÓW I VF NIE DLA X360

A tymczasem SEGA zaprzeczyła jakoby board Lindbergh, na którym śmiga House of the Dead 4, był zbudowany na bebechach X360. W chwili obecnej nie ma w planach przeniesienia gry z automatów na tę konsolę. Podobnie rzecz ma się z Virtua Fighter 5 – Xbox 360 nie otrzyma tej pozycji. Póki co.

↳ FOOTBALL MANAGER 2006 NA X360

SEGA Europe Ltd i Sports Interactive zapowiedziały wydanie FM 2006 na Xbox 360. Jest to doskonała wiadomość, gdyż SI to ludzie, którzy wcześniej pracowali przy serii Championship Manager, jak również FM 2005. Gra ukaże się wiosną przyszłego roku i naturalnie będzie mieć wszystko to, czego możemy oczekiwać po najlepszym managerze piłkarskim – ponad tysiąc drużyn z ponad pięćdziesięciu krajów, 250 tysięcy nazwisk, aktualne składy oraz oczywiście wszystkie możliwości działania jako szef klubu. Rozbudowany system transferów pozwoli na najbardziej zaawansowane negocjowanie kontraktów w historii. Same mecze ukazane będą w pełnym 3D.

↳ X05 W AMSTERDAMIE

W dniach 4-5 października w Amsterdamie odbędzie się impreza X05, na której zaprezentowany zostanie Xbox 360 i oczywiście będzie można sprawdzić w akcji gry. Czemu wybrano stolicę Holandii? Ma to jakiś związek z pewnymi tajnymi planami, których firma nie chce zdradzić.

↳ CZTERYSTA TYSIĘCY X360 DLA EUROPY

Amerykańscy analitycy z Piper Jaffray przewidują, że Microsoft dostarczy do Europy do końca roku zaledwie czterysta tysięcy Xboxów 360. Takie rewelacje ukazały się w prestiżowym magazynie businessowym „Forbes". Północna Ameryka otrzyma milion, a Japonia dwieście tysięcy konsol. Jest to dość mała liczba, tym bardziej, jeśli przypomnimy sobie, że na europejską premierę dostarczono pół miliona peesdwójek.

↳ MOORE O CENIE PS3

W ostatnim wydaniu „Famitsu", szef marketingu Xboxa Peter Moore, stwierdził, że podejście Sony i Microsoftu do next-genów jest różne, chociaż obie firmy mają podobne strategie, a ich konsole są równie mocne. Firma Billa chce poszerzyć populację graczy. Sony natomiast idzie w inną stronę, ale „mistrz ZEN" nie zechciał powiedział w jaką. Powiedział tylko, że PS3 będzie zbyt drogie dla zwyczajnego gracza.

↳ KRÓTKO O HISZPAŃSKIM POKAZIE

W czasie prezentacji Xboxa 360 w Hiszpanii zaprezentowano kontroler z klawiaturą – wykorzystamy go na przykład do wysyłania wiadomości w czasie gry, oraz podczas siedzenia na czacie. Nas jednak o wiele bardziej zagrzała informacja o tym, że Rockstar szykuje gry na X360, a także to, że bardzo prawdopodobne jest, że Half-Life 3 trafi na nową konsolę MS.

↳ ZABAWKI X360

Skoro już mowa o peryferiach, na japońskim Xbox Summit zaprezentowano akcesoria do X360. Kontrolery (z przewodami i bez), karty pamięci, headsety, piloty i dużo innych bajerów. Nas najbardziej interesują akcesoria do bezprzewodowych padów. Rechargeable Battery Pack, czyli bonusowe baterie, Play and Charge Unit pozwalający na ładowanie w czasie grania, a także Quick Charge Unit ładujący baterie w ekspresowym tempie.

↳ HARACZ ZA LICENCJĘ

Tego jeszcze nie było – Microsoft chce żeby firmy zajmujące się tworzeniem peryferiów do Xboxa 360 płaciły gigantowi jakiś procent z zysków ze sprzedaży owych urządzeń. Każda konsola zostanie wyposażona w system blokujący możliwość podłączenia nielicencjonowanych padów, kierownic itp. Czyżby w ten sposób MS chciał sobie odbić straty poniesione przy produkcji konsoli i sprzedawaniu jej po zaniżonej cenie?

↳ ILE MASZ LAT, SYNEK?

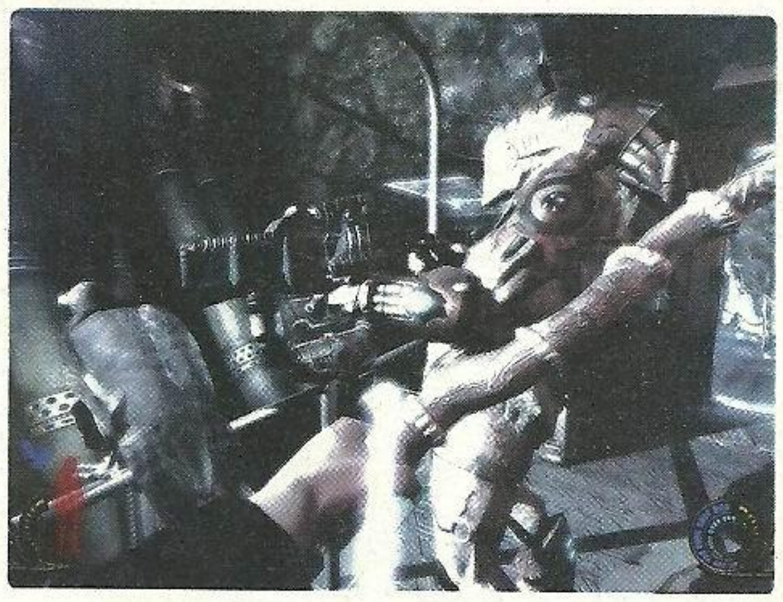
Xbox 360 będzie mieć blokadę rodzicielską, uniemożliwiającą odpalanie gier z określonego limitu wiekowego, a także wchodzenie na określone czaty. Oczywiście o ile rodzice o to zadbają.

↳ XBOX SUMMIT

Microsoft ostro atakuje Japonię. Na specjalnym pokazie firma pokazała, że na pewno nie powtórzy błędu pierwszego Xboxa. Wypowiadali się o tym zarówno Bill Gates, jak i Peter Moore oraz Yoshihiro Maruyama. Dla nas najważniejsze z tego wszystkiego jest to, że „fri-siksti" będzie mieć mnóstwo japońskich gier, na których niedobór cierpiał jego poprzednik. Przy okazji ponownie podkreślono, że premiera systemu na całym świecie będzie niemal równoczesna. O ważniejszych grach zaprezentowanych na pokazie przeczytacie dalej, a teraz krótko o tych, o których najmniej powiedziano. Maniacy piłki nożnej otrzymają aż trzy tytuły – Love Football od Namco, oczywiście FIFA 06 od Elektroników, oraz Winning 11 prosto

PREY | XBOX 360

Być może wyłowiliście z relacji z E3 informację o tym, że fps Prey, o którym mówiło się już kilka ładnych lat temu, zmierza na Xbox 360. Gra śmigać ma na silniku Doom 3, a tworzy ją ekipa Human Head Studios odpowiedzialna za Rune i Dead Man's Hand.



Bohater, Indianin Cherokee o imieniu Tommy, trafia na krążący wokół Ziemi statek kosmiczny, gdzie alieni przetrzymują jego dziewczynę, Jenny. Wiadomo, chodzi im o eksperymenty, a czasem przekąszają ludzi na śniadanie, więc trzeba dziewczę uratować. Przeciętny koleżka nie poradziłby sobie, ale w Tommym budzą się pradawne moce Indian i obcy już mogą zacząć się bać. Gra zawierać ma głęboki i pełen emocji scenariusz o miłości i poświęceniu, a także mnóstwo nawiązań do mitologii Cherokee.

Moce bohatera to Spirit Walking, Wall Walking i Deathwalk. Pozwalają one na chodzenie po ścianach, przemieszczanie się między różnymi wymiarami, a także kontynuację zabawy po śmierci. Ciekawie prezentuje się system portali. Autorzy podkreślają, że silnik Doom 3 niezbyt dobrze radzi sobie w pokazywaniu wielu przeciwników na ekranie i stąd pomysł żeby było ich mniej, ale żeby byli bardziej wymagający i interesujący w walce. Dlatego też będą używać portali, żeby zaatakować bohatera od tyłu. Znacznie wpłynie to na sposób grania. Podobnie jak możliwość obracania całymi poziomami. Na ramieniu Tommy'ego siedzieć ma totem – orzeł, który dostanie się w ukryte miejsca, odczyta język kosmitów, a nawet czasem ich zaatakuje. Do walki wykorzystamy kosmiczne, organiczne pukawki.

Szef 3D Realms mówi, że Prey czekał na odpowiednią technologię i dlatego pojawi się dopiero teraz. Ciekawe, w takim razie może niedługo dowiemy się czegoś o Duke Nukem Never... o, przepraszam, Forever.

z Konami. Ten ostatni ukaże się jesienią przyszłego roku, ale, co ciekawe, wersja na PS3 nie została jeszcze zapowiedziana. Fani wrestlingu skupią się na Rumble Roses XX, w którym walki toczyć się mają na otwartych przestrzeniach, a cały system walki ulegnie przemodelowaniu oraz wrestlingu od Yukes z japońskimi fighterami w roli głównej. Z ciekawszych zapowiedzi można wymienić Dynasty Warrios 5 Special, A-Train i trzy gry od Bandai, w tym FPP w świecie Z Gundam. Ciekawi nas jak poradzi sobie Enchant Arm – RPG o nastolatku obdarzonym różnymi magicznymi mocami. Surrealistyczny i futurystyczny świat w japońskim stylu, to coś czego jeszcze nie było na Xboksie.

↳ DEAD RISING

Capcom uderza na X360 z trzema grami. Resident Evil 5, jakiś nieznany tytuł (bez zombiaków) zorientowany na akcję oraz Dead Rising. Gra czerpie inspirację z filmów George'a Romero i jest survival horrorem, chociaż podanym na luźno – czarny humor to drugie imię tego tytułu. Bohater, Frank West, to dziennikarz, który przyjeżdża do małego miasteczka, w którym akurat panoszą się zombiaki. Przerażony skrywa się w wielkim supermarkecie i tam rozpoczyna walkę o życie. Walkę przy użyciu najróżniejszych przedmiotów znalezionych w sklepie – w grę wchodzą kije, piły, a nawet kosiarka. Zombiaków mają być tysiące, a nowością będzie to, że po zmroku staną się one silniejsze i szybsze. Bohater powinien prócz zabijania robić zdjęcia, więc pewnie będzie to jakieś połączenie Resident Evil i Project Zero.

↳ FRAME CITY KILLER

Skoro mowa o grach akcji, to trzeba wspomnieć o Frame City Killer na X360 śmigającym na silniku Unreal Engine 3. Bohaterem jest Crow, morderca wysłany do Frame City w celu zabicia gościa imieniem Kahn, terrorysty i szefa kartelu narkotykowego. Akcja rozgrywa się we wschodniej Azji. Mroczny scenariusz, widowiskowe i zapierające dech wypadki samochodowe oraz rewelacyjna fizyka świata – bomby rozwalą szyby w oknach, kule podziurawią samochody – właśnie te elementy mają nam zapewnić zabawę na najwyższym poziomie.

↳ RIGDE RACER 6

To jest prawdziwy szoker. Namco potwierdziło, że Ridge Racer z numerkiem 6 będzie tytułem startowym X360 w Północnej Ameryce. Póki co wiemy, że w grze znajdzie się tryb online, dzięki czemu pościgamy się w sieci, a także sciągnimy dodatki, nowe samochody, a może nawet pohandlujemy na Live Marketplace. Ma być możliwość wrzucenia swojego wyniku z Time Attack i spróbowania swoich sił z „duchami" najlepszych zawodników.

↳ I ZNÓW PROJECT GOTHAM RACING 3

Bizzare Creations znowu podało kilka informacji o PGR3. Do dyspozycji oddadzą nam osiemdziesiąt różnych samochodów, a także możliwość przerabiania i tworzenia własnych tras. Samochody napakowane zostaną czterokrotnie większą ilością polygonów niż te z poprzedniej części. Podobno na Brooklyn składa się tyle samo trójkątów, co na cały Nowy Jork w dwójce. Tłumy kibiców również mają być w pełni trójwymiarowe.

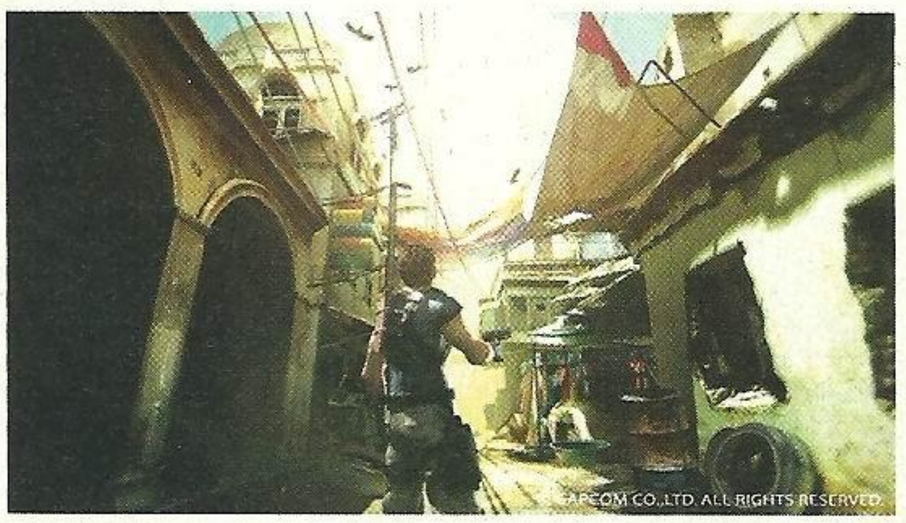
↳ OKAMOTO W KOŃCU SIĘ ODZYWA

Wiemy co tworzą Sakaguchi i Mizuguchi na X360. Czekaliśmy tylko na to, co powie Yoshiki Okamoto, znany z prac nad Street Fighterem i Resident Evil. Mistrz gatunku gore zapowiedział Every Party i jest to... party game skierowana, ni mniej ni więcej, tylko do wszystkich. Sam twórca określa ją mianem „no violence, no gore". „Ludzie pytają po co robię taką grę na next-gena, a ja mówię, że przecież nie liczy się moc konsoli. Gry mają być proste i mają nas bawić, prawda?" Zabawa wygląda tak, że cztery osoby kręcą kołem (jak w kole fortuny) i wybierają w ten sposób mini gry. Więcej szczegółów brak. Najważniejszym elementem ma być zabawa poprzez Xbox Live. A my już wiemy czemu pan Okamoto nie jest w Capcom – skoro nie jara go rozwałka, to nie ma tam czego szukać ;)

↳ GDZIE WYLĄDUJE NINJA GAIDEN 2?

Jakiś czas temu Tomonobu Itagaki potwierdził, że Ninja Gaiden 2 jest w fazie produkcji, ale nie można powiedzieć żeby gra zmierzała na Xbox 360. Co ciekawe, na Xbox Summit w Tokio Team Ninja zapowiedziało pięć gier na X360, ale żadna z nich nie jest drugim NG. Dead or Alive 4, Xtreme Beach Volleyball 2, Project Progressive (nowy tytuł akcji), DoA: Code Cronus i „sekretna gra", ale ta ostatnia na bank nie jest kontynuacją przygód Ryu. No bo skoro potwierdzono, że trwają prace nad takową. to czemu mieliby mówić o niej per „sekretna"?

RESIDENT EVIL 5 | PS3 i XBOX 360



W „Famitsu" pojawił się wywiad z producentem Resident Evil 5. Jun Takeuchi mówi, że w piątą część serii będzie się grało podobnie do czwórki, ale należy się spodziewać usprawnień systemu rozgrywki. Na pewno akcja będzie jeszcze szybsza – ilość wyświetlanych klatek animacji podkręcono do sześćdziesięciu.

Ważną rolę odgrywać będzie fizyka i interaktywne otoczenie. Często przyjdzie coś zniszczyć albo przewrócić. Jednak najważniejsze okażą się zmiany temperatury – możliwe, że bohater zmuszony będzie do chowania się przed mrozem czy upałem. W chwili obecnej autorzy zastanawiają się czy nie skorzystać z gotowego silnika, na przykład Unreal Engine 3. Takeuchi przyznaje, że na przygotowanie własnego traci się zbyt wiele czasu i wykorzystanie gotowego byłoby najlepszym rozwiązaniem. Zobaczymy. Podobnie jak przekonamy się, czy zostanie użyta technologia realistycznego oddawania grymasów twarzy.

Tego wszystkiego dowiemy się zapewne na TGS, gdzie będzie mieć miejsce oficjalna premiera trailera RE5 (ten zaprezentowany wcześniej nie miał być pokazywany publiczności i Capcom zażądał usunięcia go ze stron internetowych). A tymczasem tajemnicze źródło w Nintendo of America podało, że być może RE5 trafi także na Revolution.

↳ SHADOWRUN NA X360?

FPP oparty na grze fabularnej Shadowrun zmierza na X360. Pracami zajęło się FASA Studio, które dłubało przy MechAssault 2. Świat Shadowrun to cyberpunk zmieszany z fantasy – spotkacie w nim zarówno cybrogi, jaki i smoki. Być może pamiętacie starego erpega na SNESa i Mega Drive – izometryczny rzut, walki w czasie rzeczywistym. Czekamy na oficjalne potwierdzenie.

↳ DRAGON QUEST NIE TYLKO NA PS3?

To, że Final Fantasy jest serią multiplatformową już wiemy. Wystarczy spojrzeć na Chrystal Cronicles i FFXI. Ale co powiecie na to, że podobnie będzie z Dragon Questem? Powiedział to sam Yoichi Wada, szef Square Enix. DQ jest serią od zawsze związaną z PlayStation i wiadomo, że Japończycy kochają ją, jak mało którą. Jeśli Microsoft chce przekonać ich do siebie, to zapewnienie sobie Dragon Questa jest jednym z najlepszych pomysłów. No chyba, że Wada mówił o Revo...

↳ PROJECT ZERO 4?

W wywiadzie dla japońskiej strony internetowej IT Media Keisuke Kikuchi z Tecmo (producent Fatal Frame) powiedział, że trwają pracuje nad grą na next-geny. Prawdopodobnie chodzi o czwartą część znanego horroru. Wiadomo tylko, że będzie dwukrotnie więcej przeciwników. A tymczasem w Japonii wyszła trójeczka.

↳ MATY, MEMORKI I PISTOLETY DO WORA!

Głodni nowych informacji o PS3? Proszę bardzo – nowa konsola Sony nie będzie korzystać ze starych memorek (ani z PS one, ani z PS2), a tylko i wyłącznie z kart Memory Stick Duo, używanych też w PSP. Ponadto PS3 nie będzie obsługiwać peryferiów z poprzednich konsol podłączanych do portu kontrolera. Jeśli macie już matę, to Sony jest bardzo przykro, ale będziecie musieli kupić nową.

PSP ma być nie tylko padem, ale też pozwoli na włączenie PS3 z trybu czuwania, oraz zastąpi pilota przy oglądaniu filmów. Tak, także tych zapisanych na twardym dysku, który miałby być używany nie do gier (!!), ale do przechowywania filmów, mp3 i zdjęć. Gry standardowo śmigać będą w 720p, ale obsłużą też inne rozdzielczości, w tym niższe – starych telewizorów nie trzeba wyrzucać. Być może nastąpią zmiany w samej specyfikacji (więcej pamięci, czy szybszy czytnik Blu-ray itp). Wszystkie te informacje pojawiły się w „PlayStation Magazine".

↳ KUTARAGI SEZ

Ken powiedział, że jest bardzo możliwe, że na TGS zwiedzający dostaną możliwość wypróbowania grywalnych dem PS3 w akcji, dzięki czemu na własnej skórze przekonania się, czym tak naprawdę będzie nowa generacja konsol. Jemu te teksty chyba się nigdy nie znudzą. W każdym razie był tak miły żeby powiedzieć, że PlayStation 3 będzie drogie.

↳ WALKA Z PIRATAMI

Blu-ray Disc Association ogłosiło, że zamierza bronić się przed piractwem wykorzystując wiele różnych systemów zabezpieczeń. Jeden z nich, Advanced Access Content System, znajdzie zastosowanie również w HD-DVD. Prócz tego Blu-ray zabezpieczany będzie za pomocą tak zwanego ROM Mark, sprawiającego, że danej płyty nie odtworzą nielicencjonowane playery. Na dokładkę ROM Mark jest nie do podrobienia. Ciekawie zapowiada się również system BD+. Pozwoli na dynamiczne zmiany szyfrów – dla porównania w zwykłym DVD stosuje się jeden stały, który wystarczy raz złamać.

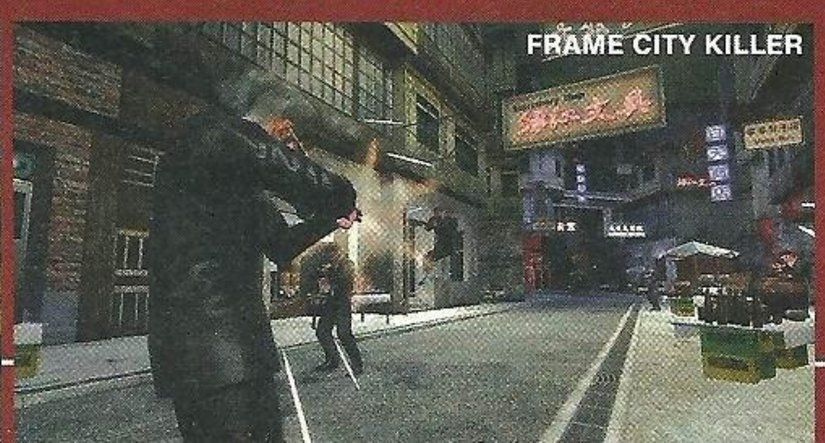
↳ BLU-RAY X2

A tymczasem pojawiły się informacje o tym, że w momencie premiery PS3 Blu-ray będzie już w miarę powszechnym formatem i dlatego w konsoli będzie można zamontować czytnik o podwójnej prędkości (72 Mbps), a może i szybszy. Wszystko zależy od tego, jak wpłynie to na koszty produkcji.

↳ WARHAWK

Anonimowy informator pracujący przy Warhawk zachwala tę „niesamowitą grę". Ma być to skrzyżowanie Halo ze Star Wars (Tie Fighter) oraz Crimson Skies, co oznacza, że prócz walk w powietrzu, będą też misje chodzone (FPP). Szokujące wydają się informacje jakoby na ekranie naraz miało być pokazane dwa tysiące postaci. Ale wystarczy pomyśleć o N3, czy Dead Rising, żeby uwierzyć, że to nie jest żadna ściema. Szkoda, że trzeba czekać do przyszłorocznej Gwiazdki. Co ciekawe, gra skierowana jest do młodzieży, a taki Perfect Dark Zero tylko dla dorosłych. [opracował: Mielu] ■ ■

DEAD RISING


FRAME CITY KILLER

WARHAWK

- **DEVELOPER:** CAPCOM
- **WYDAWCA:** CAPCOM
- **KONSOLA:** PS2
- **TERMIN:** 4 LISTOPADA 2005

JUŻ GRALIŚMY

RESIDENT EVIL 4 na PS2

CÓŻ ZA IRONIA. DOPIERO PO TYM, JAK ZAMKNIĘTO UMBRELLĘ, A WSZYSTKIE ZOMBIAKI WYGNIŁY, CAPCOM DOSTARCZYŁ NAJLEPSZĄ CZĘŚĆ RESIDENT EVIL!

Temat czwartego Residenta jest nadal otwarty. Capcom nie pozwoli nam szybko zapomnieć gry, przy której dłubał blisko cztery lata. W momencie, kiedy myśleliśmy, że autorzy powiedzieli już wszystko o Leonie i jego nowych, wygłodniałych przyjaciołach ze wsi, wczesna wersja Resident Evil 4 wylądowała w redakcyjnym PS2. Napisanie, że mamy do czynienia ze zwykłą konwersją byłoby równoznaczne z pominięciem klasy tej gry. Przepisując RE4 na konsolę Sony, Capcom udowodnił, że ciągle potrafi nauczyć starego psa nowych sztuczek. Będziecie zdumieni, z jak staranną robotą mamy do czynienia w tym przypadku. Oto jedna z tych nielicznych gier, które pokazują, do czego naprawdę zdolne jest PlayStation 2.

Dyskretny port

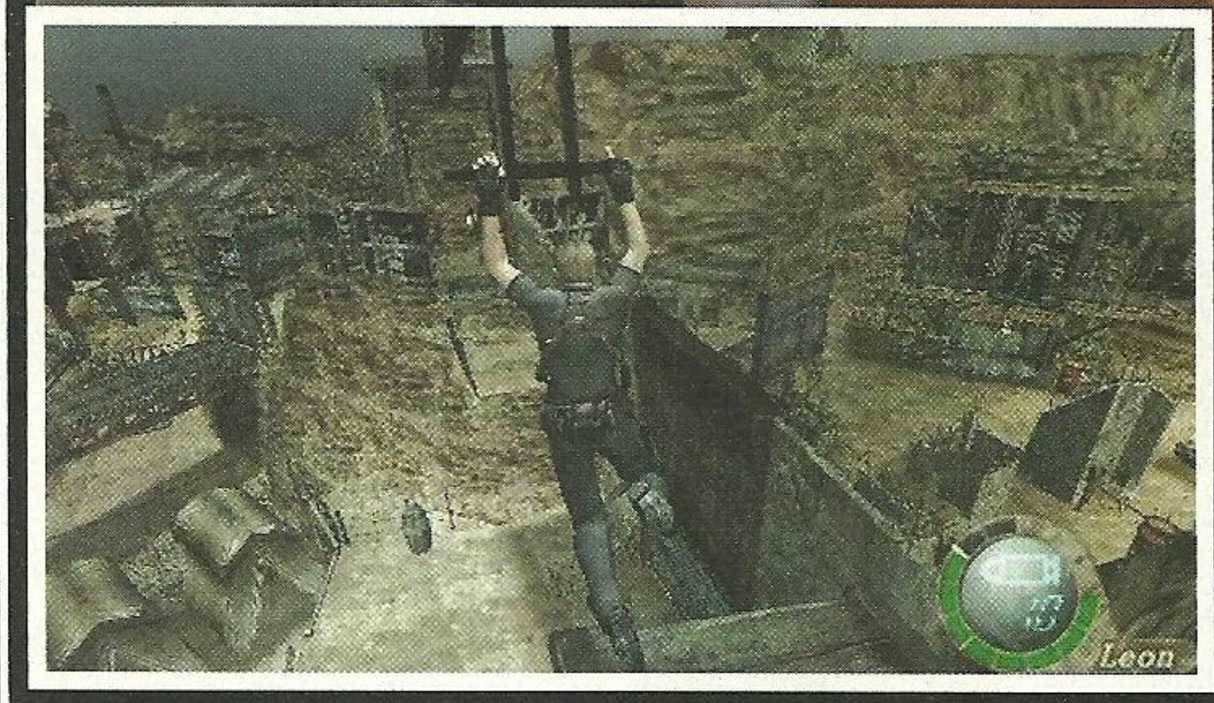
Konwersja RE4 nie przeszła w branży bez echa. Jakby nie patrzeć, oznacza ona kres pewnej śmiesznej umowy między Nintendo a Capcom, na mocy której nowe gry o zombiakach pisane były wyłącznie z myślą o konsoli dużego N. No więc już nie są i prawdopodobnie nigdy więcej nie będą, gdyż dotychczasowa sprzedaż RE4 na terenie Japonii i USA jest co najwyżej śmieszna. Atak na konwersję przeprowadzili oczywiście zagorzali fani Nintendo, rozsiewając plotki odnośnie mocno okrojonych szczegółów, gorzej wykonanych postaci, uproszczonych tekstur i temu podobnych nieprzyjemności.

Cokolwiek głosiły te plotki, nijak mają się do gry, której wczesną wersję od dwóch tygodni męczę na PlayStation 2. Do wora z fałszywymi dywagacjami i niesprawdzonymi plotami. Resident Evil 4 na obu konsolach prezentuje się niemal identycznie. I wierzcie mi, co innego jest widzieć screeny z konwersji, a co innego zobaczyć ją w akcji. Pewnie, im dłużej pogracie w RE4 na PS2, tym więcej dyskretnych różnic się dopatrzycie, ale nie ma mowy o gorzej wyglądającym bohaterze, kiepskich tłach, czy ubogim otoczeniu. Capcom poszedł na graficzne ustępstwa, ale w miejscach, których na pierwszy rzut oka po prostu nie widać. Pomijając jednak całą tę ekscytację, dobrze jest widzieć, jak Resident Evil wraca na platformę Sony, a więc tam, gdzie się narodził. Nie liczę wcześniejszej porażki, jaką był Dead Aim, sieciowego eksperymentu o nazwie Outbreak, czy gościnnych występów Chrisa, Jill i reszty stawki w mordobiciach Capcomu.

Zabawne, ale dopiero po tym, jak Raccoon City zmiotła z mapy głowica nuklearna, a prezydent USA pozamykał placówki Umbrelli, pojawił się najlepszy tytuł

Leon znów na wsi, ale żaden z jego przeciwników nie przyznaje się do bycia Zombie.

■ Akcja Resident Evil 4 pędzi na złamanie karku. Na screenach widzicie Leona szturmującego wyspę i zapyziały kościół.



w dziewięcioletniej historii serii. Głównie za sprawą Leona Kennedy'ego ciągle mamy tu też do czynienia ze starym, dobrym klimatem i nieodmiennie prostacką fabułą. Prostacką, nie znaczy kiepską. Pewnie, motyw z porwaną córą prezydenta USA i wysłanym w pościg takim jednym agentem nie jest niczym głębokim, ale starczy mi za motywację do rozwalenia i spalenia wszystkiego, co stanie na drodze. Nawet sto osób nie przekona mnie, że w serii Resident Evil chodzi o historię i czekanie na jakiś zwrot wydarzeń. Moim zdaniem, tu chodzi wyłącznie o walkę z gnijącymi przeciwnikami, czekanie na kolejnego trupa, wściekłego psa, lickera, bossa i wszystkie te momenty, w których podskakujemy z wrażenia do góry. Nie ma tu miejsca na „wstrząsające" przemyślenia, jest za to mnóstwo zagrań z zaskoczenia, po których puls przyspiesza.

Leon nie lubi wsi

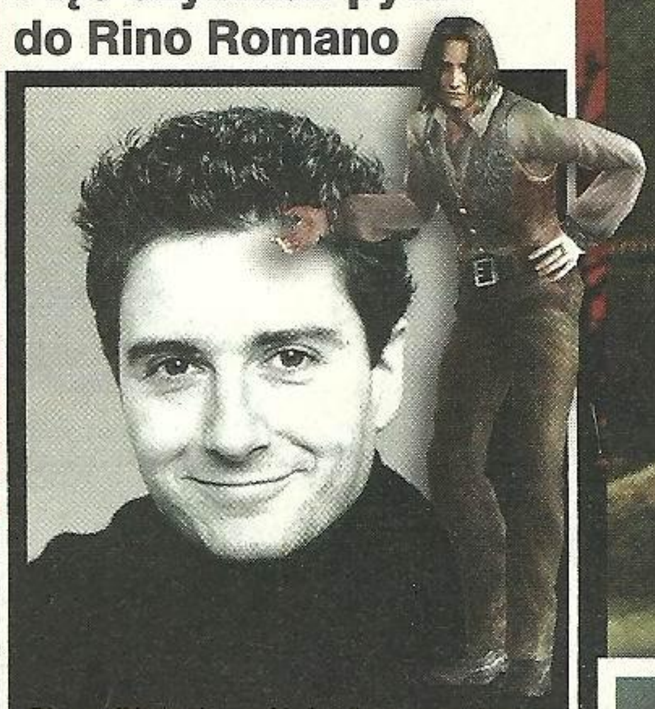
Walkę o rolę głównego bohatera RE4 wygrał Leon Kennedy, ale o tym już wiecie. Dlaczego Leon? W opinii większości miłośników Residenta, RE2 był najlepszą częścią serii, dlaczego więc nie sięgnąć po jej bohatera? Leon oczywiście podrósł, zmężniał i nabrał większej pewności siebie, mamy tu zatem do czynienia zarówno z nowym bohaterem-twardzielem, jak i dobrze znaną postacią, od lat osadzoną w znajomych klimatach. Ale nie tylko Leona przebudowano. Okazuje się, że rezygnacja ze statycznych kamer na korzyść widoku tpp, raz na zawsze wyeliminowała większość bolączek tej serii. Koniec z uczuciem, że kontrolujemy manekina, który podczas zawracania obraca się wokół własnej osi jak zabawka. Teraz, gdy kamera podróżuje za plecami Leona, wszystko wydaje się bardziej ludzkie i naturalne. Najbardziej jednak zyskało celowanie. Dzięki temu, że na obiektach, do których mierzymy, pojawia się czerwony punkt, można już nie tylko rozwalać poszczególne części ciała przeciwników, ale także strącać lecące w naszym kierunku ostrza, laski dynamitu, kosy i resztę śmieci, którymi Leon jest obrzucany.

Bardzo spodobała mi się taktyka, w której strzelam oponentowi w nogę lub oko, a gdy ten traci równowagę, wyprzedaję mu megamocny cios z buta, po którym rozpada się na kawałki. Sprytnym posunięciem było także umieszczenie pod przyciskiem L1 noża, jako narzędzia dostępnego w dowolnej chwili. Capcom nigdy do końca nie wiedział, co zrobić z tym kawałkiem ostrza, jednak tym razem trafiono w dziesiątkę, bo kosa działa skuteczniej, niż kiedykolwiek.

Nie do opisania wzrosła natomiast radość z rozwalania samych przeciwników. Nie przesadzam – jatka momentami jest większa i bardziej intensywna, niż w dowolnie wskazanym shooterze tpp. Ogromna w tym zasługa wielkich, bardzo dokładnie wykonanych napastników, którzy po serii celnych trafień zataczają się, chwytają za postrzelone członki, bądź eksplodują w fontannach krwi. Tak dużych i pieczołowicie wykonanych postaci nie ma żaden inny shooter tpp, stąd odczucia z siekaniny są znacznie bogatsze, a momentami można się nawet niezdrowo podekscytować. Myślę, że moje słowa niewiele w tym momencie mogą oddać z tego klimatu, ale już w październiku zobaczycie, jak zmodyfikowany do oporu shotgun oczyszcza okolicę z potworów, piachu i bakterii. Sprawdzicie, jak wrzucony w chmarę przeciwników granat wyrzuca ich w powietrze i dekoruje nimi posadzkę. Policzycie nawet, ile strzałów wytrzyma głowa opętanego wieśniaka, zanim rozpęknie się jak dorodny arbuz. Tego jeszcze nie było! A wraz z przeciwnikami, na kawałki rozpada się również otoczenie. Rozwalamy skrzynie, rozwalamy beczki, okna, drzwi i drewniane przeszkody. Oprócz tego siejemy ołowiem do krów,

■ Krótki pictorial przedstawiający tę samą grę na dwóch różnych konsolach. Drastyczne cięcia? Gdzie?

Pięć szybkich pytań do Rino Romano



Rino podkłada głos pod Luisa Serę, sympatycznego Hiszpana, którego poznajemy na początku gry. Głos Rino można usłyszeć również w kreskówce *The Dark Knight*, gdzie wciela się w rolę nowego Batmana. O co można zapytać Luisa, kiedy nie ściga go banda opętanych wieśniaków?

Jak dostałeś rolę Luisa w Resident Evil 4?
Rino: Sprawa zazwyczaj niewiele różni się od przesłuchań filmowych. Po prostu idziesz, czekasz w długim sznurku na swoją kolejkę, a następnie czytasz przedstawiony scenariusz. W tym przypadku było trochę inaczej. Reżyser animowanego Batmana, Ginny McSwain odpowiada również za dialogi mówione w RE4. Któregoś dnia po prostu zaprosił mnie do współpracy.

Grałeś już w Resident Evil 4?
Rino: Nie grałem. Mam PlayStation 2 i (uśmiejecie się) z obłędem w oczach czekam na konwersję właśnie na tę platformę. Czekanie wychodzi mi jednak coraz trudniej. Mnóstwo moich przyjaciół kupiło GameCube właśnie dla tej gry i wszyscy oni zgodnym chórem zachwycają się każdą minutą w świecie RE.

Myśleliśmy, że każdy, kto pracował przy grze zawsze otrzymuje jedną kopię na własność!
Rino: Szczerze mówiąc, producenci zawsze składają obietnicę, że otrzymasz darmową grę zaraz po tym, jak ją napiszą. Przynajmniej ja słyszałem takie zapewnienia. Problem w tym, że nikt nigdy nie precyzuje czasu wywiązania się z takiej umowy. Moi koledzy po fachu otrzymują darmowe gry nawet w dwa lata po tym, jak ukończono nad nimi wszelkie prace. Nieźle, prawda? Jeśli chcesz własną grę, musisz być po prostu nieznośny i dokuczliwy.

Podobno aktorzy dubbingujący postacie do gier są kiepsko opłacani...
Rino: Dokładnie tak i jest to, co najmniej śmieszne. W porównaniu ze stawką, jaką otrzymuje się za podkładanie głosu w bajkach lub reklamach, płaca za dubbing w grze jest po prostu żałosna. Robię to, bo lubię gry i uważam, że niosą w sobie dużo dobrego przekazu. Jednak niezależnie od tego, co ja myślę, zawiązał się związek aktorów podkładających głos w grach, którzy chcą, aby ich zawód został należycie doceniony. Zwłaszcza teraz, kiedy gry są jedną z najbardziej dochodowych branż na świecie.

A w co lubisz sobie po godzinach pracy zagrać?
Rino: Dużo, naprawdę dużo katowałem Fight Night 2 – ja tą grą po prostu żyłem. Jestem Kanadyjczykiem, więc nie zdziwicie się, jeśli dodam, że uwielbiam hokeja i wszystkie gry, jakie o tym sporcie traktują. Ostatnio udało mi się znaleźć czas na Forzę, która jest naprawdę ciekawa, ale za jedną z najlepszych rzeczy, jakie przytrafiły mi się jako graczowi, uważam serię Grand Theft Auto. Dzięki GTA3 wróciłem do grania i nie zapowiada się, abym szybko stracił zajawkę!

Poprawić ideał...

Na pierwszy rzut oka, nowy RE zapowiada się na ideał. Jeśli jednak ukończyliście wersję gry na GCN, to znacie już tych pięć rzeczy, które Capcom mogłoby spokojnie poprawić.

Przede wszystkim – analogowe sterowanie. Mimo iż Leon porusza się w trzech wymiarach, sterowanie nim dużo ma wspólnego z poprzednimi odsłonami RE. Jeśli wychylicie pad do oporu, chłopak idzie, natomiast żeby zmusić go do biegu, należy wdusić kwadrat. Trochę to przestarzałe, nie uważacie? Z analogowym sterowaniem Leon płynnie przechodziłby z marszu w bieg, a skręcanie, czy zawracanie nie wołałyby o pomstę do nieba.

Po drugie, niejednokrotnie znajdziecie się w sytuacji, kiedy Leona otoczy grupka el zombiaków, a w magazynku zabraknie kul. Capcom co prawda przygotował chłopakowi fachowe kopnięcie (czasem i łeb po nim odpadnie), ale działa ono tylko wówczas, gdy przeciwnik jest oszołomiony. Nie ma innej możliwości sprzedawania ciosów. Myślę, że zwykłe odepchnięcie wroga byłoby znacznie lepsze, niż firmowe nic.

Sprawą numer trzy jest szybkie zmienianie broni. Tak to już jest w tym Residencie, że amunicja szybko się kończy i żeby zmienić broń należy wejść do menu i pogrzebać w inwentory. Cóż, akcja w RE4 jest na tyle ostra, że z powodzeniem można było wprowadzić dynamiczne zmienianie fuzji...

Czwartą bolączką jest ograniczona swoboda w rozglądaniu się po okolicy. Szkoda, że nie można spojrzeć na świat gry oczami Leona, bo jego postać potrafi czasem zasłonić i trzy czwarte ekranu, ale przede wszystkim także tą część, która naprawdę nas interesuje. Skoro jest możliwość kopnięcia drabiny, gdy wchodzą po niej przeciwnicy, powinna być też możliwość dokładniejszego się jej przyjrzenia. A tu czasem pozostaje tylko patrzenie na plecy Leona i domyślanie, co dzieje się przed nim.

A na koniec – problem numer pięć. Rozumiem, że Capcom nie chce zrobić z RE kolejnego Splinter Cell, ale naprawdę przydałaby się możliwość strafe'owania podczas celowania lub choćby proste uniki. W RE4, aby sobie postrzelać, musimy postawić Leona sztywno w jednym miejscu. A to różnie się kończy, zwłaszcza w rękach ludzi, którzy nie opanowali szybkiego strzelania.

Ale, ale. Zdaje się, że na horyzoncie majaczy już Resident Evil 5. Zobaczymy, czy ktoś z Capcomu to przeczyta...

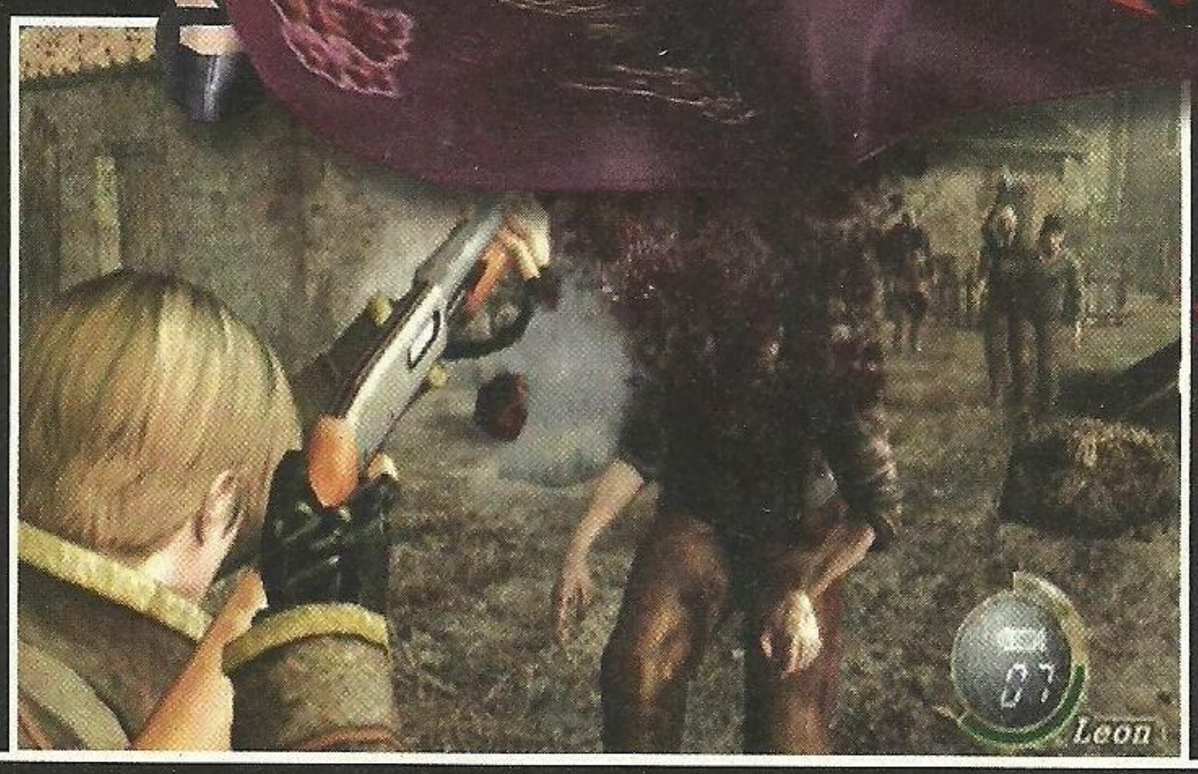
węży, pająków, kruków i wszystkiego, co się rusza. Sprawa jest o tyle fajna, że dosłownie każdy z wymienionych celów (no, może poza domowym zwierzyńcem) kryje w sobie świecidła, amunicję i rośliny pomagające w dalszej wyprawie. Tej grze nie brakuje dosłownie niczego, a masakra, brutalność i mayhem to jej drugie imię. Wspomnijcie te słowa, gdy po bliskim kontakcie z piłą mechaniczną Leonowi odpadnie głowa.

Ugh. Jedyne, czego brakuje RE4, to oczywiście jakieś sensowne zagadki, za które pamiętalibyśmy tę grę dłużej... Czwarta część kontynuuje schemat, w myśl którego znalezione medaliony wpychamy w odpowiednie dziury, otwierając w ten sposób zablokowane drzwi. Ale zagadki nigdy nie były mocną stroną tej serii. W Resident Evil 4 na małe problemy jest duży kaliber, a na większe – wyrzutnia rakiet lub magnum (w tej roli Killer 7)! Strzelecką orgię uzupełniają świetne animacje przeładowywania broni (nawet Killzone takich nie miał!) oraz fakt, że niemal wszystko można rozwalić. Jeśli wybierzecie wersję RE4 na PS2, to wraz z nią otrzymacie dwie dodatkowe bronie, które nigdy nie pojawiły się na GCN. Jedną z nich będzie P.R.L. 412 – kompaktowe działo laserowe, które z łatwością niszczy wszystkich wygłodniałych wariatów, a nawet pasożyty. Druga broń niech pozostanie na razie skryta za kurtyną tajemnicy, ale wiedzcie, że będziecie nią mile zaskoczeni. A pozostając przy tym, co jeszcze pojawi się na PS2 szybko dodajmy, że obok nowych strojów dla postaci będzie to nowa, trzygodzinna, alternatywna przygoda Ady Wong.

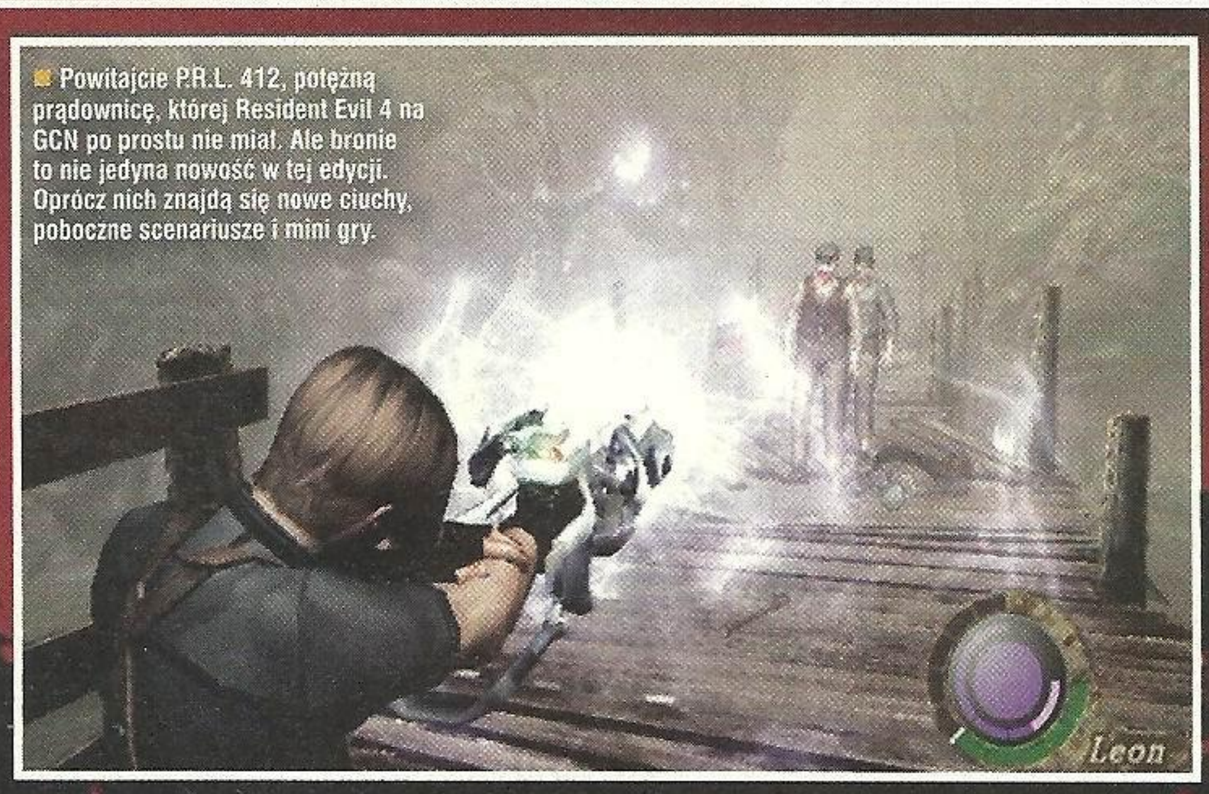
Dobrze przeczytaliście – alternatywna. Pięć dodatkowych scenariuszy wyjaśni Wam, skąd urocza Azjatka wzięła się w El Pueblo i jakie miała intencje wobec Leona. Wierzcie mi, że gdyby nie ona, Kennedy momentami nie miałby najmniejszych szans. Jesteście ciekawi, jakie to momenty? Ha, RE4 na PS2 zapowiada się jako pełna i kompletna gra wyjaśniająca wszystkie pokręcone wątki. A oprócz tego spodziewajmy się prawdziwego (wreszcie!) trybu 16:9 widescreen oraz pełnej obsługi Dolby Prologic II. Właśnie taką grę powinni pół roku temu otrzymać właściciele GCN. Powinni, ale nigdy nie otrzymali.

Zombie 2005

Grając w RE4 czułem się podobnie, jak dziewięć lat temu, gdy pierwszy raz wlazłem do posiadłości w Raccoon Forest. Po raz pierwszy od dziewięciu lat, nie miałem pojęcia, co za chwilę się wydarzy i jakie będą moje szanse z napotkanymi potworami. Nie jest oczywiście tajemnicą, że Capcom zrezygnował z zombiaków. Zombie były zbyt wolne i anemiczne, więc za nic w świecie nie pasowałyby do jatki w RE4. Otępiali furiaci ze świecącymi ślepiami sprawdzili się w tej roli znacznie lepiej. Jest ich po prostu chma-



Jeśli rozwalanie drobnych wieśniaków wyda się Wam mało wymagające, Capcom zadba o większy kaliber.



Powitajcie P.R.L. 412, potężną prądownicę, której Resident Evil 4 na GCN po prostu nie miał. Ale bronie to nie jedyna nowość w tej edycji. Oprócz nich znajdą się nowe ciuchy, poboczne scenariusze i mini gry.

ra, atakują zespołowo, nawołują się, targają ostre narzędzia, biegają równie szybko jak Leon, a kiedy są daleko – rzucają, czym popadnie. Wraz ze starymi przeciwnikami znikły również miejsca, w których można się bezpiecznie ukryć. Spróbujcie tylko zamknąć się w budynku, a już za moment zacznie się prawdziwy szturm fanatyków na to miejsce. Wybiją szyby, przystawią sobie drabinę do wyższego piętra, wyważą drzwi, zawołają nawet grubasa z piłą spalinową.

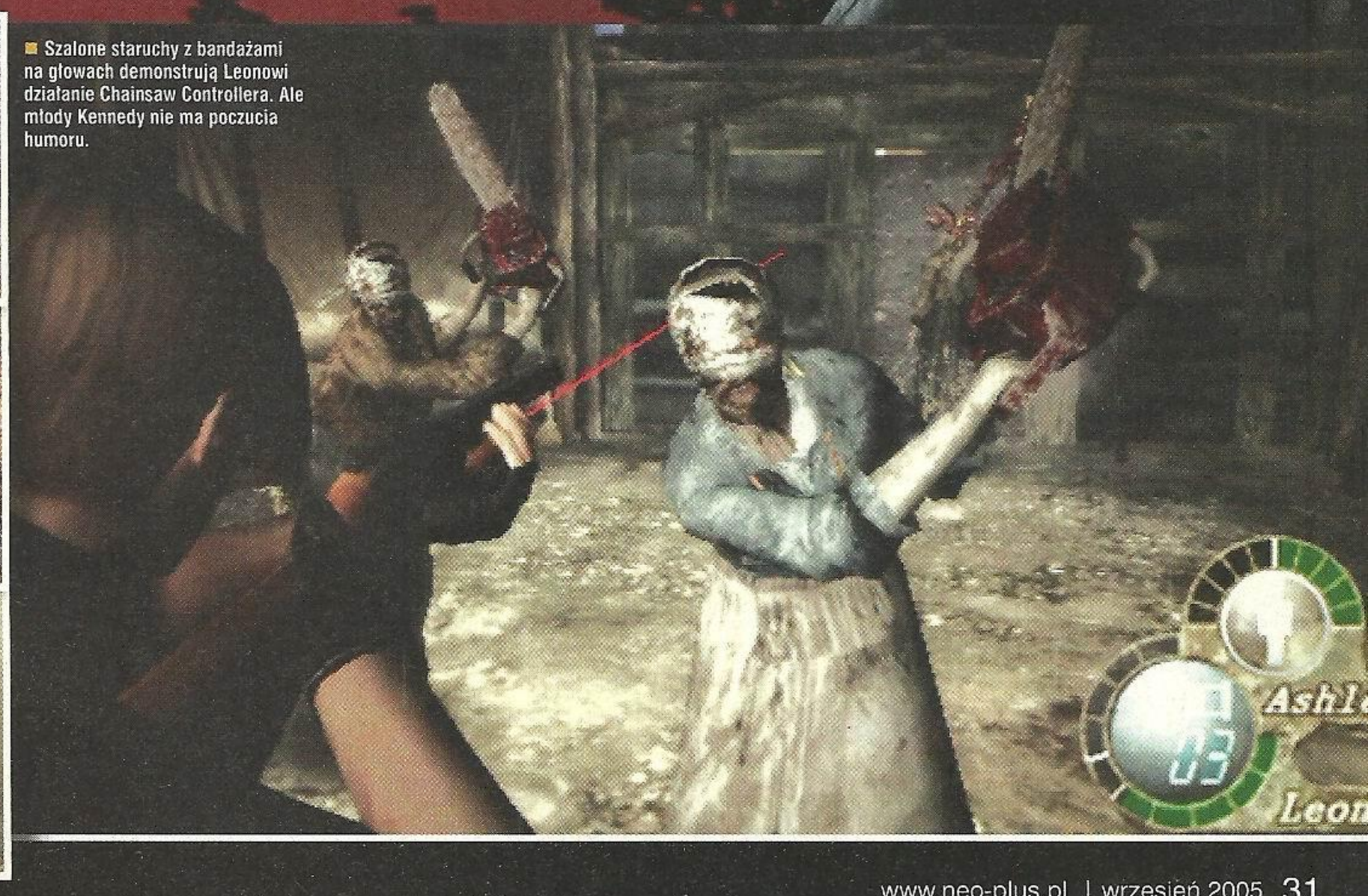
Siła Resident Evil zawsze leżała w zombiakach, ale dużą rolę odgrywał klimat zaszczucia. Zapewniam, że dopiero w RE4 poczujecie, jak to jest, gdy nie ma się gdzie schować! Dzięki nowym elementom, w tym ruchomej kamerze i szybkim przeciwnikom, gra stała się po prostu megadynamiczna, a Resident Evil 4 jest dla serii tym, czym było Aliens dla Obcego. Gra dzieli się na kilkanaście rozdziałów. Aby nie było nudno, w każdym z nich Capcom starał się sukcesywnie przedstawiać nowych przeciwników, a wraz z nimi – potrzebę szukania nowych strategii. Niestety, moja wersja gry momentami cierpiała na zaniki inteligencji. Nie przypominam sobie, żeby na GCN potwory odwracały się do mnie plecami i otępiale gapiły przed siebie. Coś tu jeszcze nie gra, ale założę się, że do października Capcom to zreperuje. Bo musi. Trochę nieuczciwy wydaje się też układ, w którym Leon nie potrafi poruszać się podczas celowania. Zasada jest taka, że albo chodzisz, albo strzelasz.

Lektura na najbliższe lata

Resident Evil 4 to nie tylko tłusta pożywka dla graczy, ale także świetna lektura dla innych producentów gier, którzy głowią się, jak odrestaurować umierające serie. Capcom uczy, że czasem wystarczy po prostu wziąć kluczowe dla serii elementy i wymieszać je z najlepszymi cechami innych hitów. W RE4 znajdziecie wszystko – krwistą rzeź, obłędny tuning broni, kupowanie lepszego ekwipunku, chmary otępiałych wariatów do zniszczenia, proste zagadki, a nawet QTE, a więc momenty, gdzie wskazaną kombinację przycisków należy wdusić w wyznaczonym momencie.

Wraz z RE4 świat survival horrorów obrał nowy kierunek, co oczywiście nie wszystkim przypadnie do gustu. Ale do licha – nawet pomimo tego, że gry spod znaku RE zawsze były dobre, dziś nie ma już miejsca na statyczne kamery, plastikowe postacie i przestarzałe mechanizmy strzelania na ślepo. Nowe czasy wymagały również nowej oprawy, a jakość grafiki w RE4 jest po prostu nie z tej ziemi. Pewnie, po uważniejszym przyjrzeniu się wczesnemu RE4 na PS2 widzę jednak gorszą grę świateł niż na GCN, uproszczoną wodę, po której nie rozchodzą się już fale i nieco mniej hemoglobiny tryskającej z łba trafionego wąsatego nie-zombiaka. Ważne jest jednak to, że wszystkie miejsca w grze budzą w nas emocje, a El Pueblo, wiocha, którą Leon szturmuje już na początku gry, to szczyt artyzmu. Późna jesień, obdarte z liści drzewa, wilgoć, wyschnięte konary, zachmurzone niebo, lekki półmrok – klimat momentalnie kojarzy się z depresją i maksymalną bezsilnością. Pod względem designu, Resident Evil 4 twardo stoi obok moich faworytów – obu Metroidów i absolutnie jedynego Half Life 2. Czasem aż szkoda, że strzelanie to jedyna rzecz, jaką można w tak urzekającej okolicy robić.

Niespecjalnie lubię słowo „klasyk”, ale tym właśnie stał się czwarty RE w momencie premiery. Założę się, że przez najbliższe lata developerzy kończyć będą tę grę jako pracę domową i kopiować co lepsze patenty. Myślę, że wraz z RE4 na PS2 doczekamy się jednej z najlepszych gier na tę konsolę. Zarówno pod względem akcji, jak i oprawy graficznej oraz potężnego, momentami chorego klimatu! A jeśli w przyszłości jakiś odważny reżyser weźmie się za trzecią część filmu z trupami w roli głównej, miejmy nadzieję, że zabierze z tej gry tyle, ile się da! Niesamowite! Capcom znów podniósł poprzeczkę. **Matt** ■ ■



Szalone staruchy z bandażami na głowach demonstrują Leonowi działanie Chainsaw Controllera. Ale młody Kennedy nie ma poczucia humoru.

- QUAKE 4 – id software & Raven | Xbox 360, PC
- Ultimate Spider-Man – Treyarch | PS2, Xbox, GCN
- X-Men Legends 2 – Raven | PS2, Xbox, GCN, PSP, PC
- Tony Hawk's American Wasteland – Neversoft | PS2, Xbox, GCN, Xbox 360, PSP, NDS, PC
- GUN – Neversoft | PS2, Xbox, PSP, PC

Z OCHOTĄ PRZYJĄŁEM ZAPROSZENIE DO LONDYNU, GDZIE MIAŁ ODBYĆ SIĘ POKAZ NAJNOWSZYCH GIER ACTIVISION. PERSPEKTYWA OBEJRZENIA W AKCJI QUAKE 4, GUN, ULTIMATE SPIDER-MAN I NOWYCH X-MENÓW BYŁA NIEZWYKLE KUSZĄCA, BO ZAPOWIADAJĄ SIĘ NAPRAWDĘ ZNAKOMITE POZYCJE.

TXT: GULASH

AKTYWNA WIZYTA W ACTIVISION

„Xbox 360? Nie mamy ani jednej sztuki debugowych konsol pozwalających na uruchamianie roboczych wersji na prezentacjach; taki sam bałagan panował, gdy Microsoft odpalał pierwszego Xboxa. Naprawdę wszystko tam robią na wariata." Hmm. Taki komentarz usłyszałem od PR managera angielskiego oddziału Activision, gdy spytałem o nową konsolę panów Allarda, Bacha, Moore'a i Gatesa. Chyba coś w tym musi być, jeśli taka firma jak Activision nie ma dostępu do testowych konsol. Firma, która ściska licencje przynoszące prawdziwe kokosy. „Tony Hawk nas stworzył, ale to Spider-Man wyniósł nas na szczyt." usłyszałem, gdy spytałem o najlepiej sprzedającą się grę. I jeszcze to, że Activision ma 800 milionów dolarów rezerw w bankach, gdyby coś poszło nie tak z nowymi produktami. Ale co może pójść nie tak, jeśli ich gry to bezpieczne, dopracowane złote strzały?

QUAKE 4

Prezentacja Quake 4 rozpoczęła się od przymusowego obejrzenia intro. Przy zgaszonym świetle, ciszy pełnej napięcia i dobrze podkręconych, olbrzymich głośnikach sceny przedstawiające wojnę Stroggosów z ludźmi robiły olbrzymi wrażenie; szczególnie pierwsze ujęcie otwierające długą, liczoną w czasie rzeczywistym animację. Widzimy z kosmosu planetę Stroggów i patrzącego na nią żołnierza w kapitalnym pancerzu bojowym, który w domyśle znajduje się w jakimś statku kosmicznym. Po chwili jednak żołnierz przekręca się, a kamera zaczyna przesuwać i okazuje się, że mamy do czynienia nie tyle z żołnierzem, co z jego połową – beznogi korpus po prostu lata sobie w kosmosie razem z innymi śmieciami. Dobrze, że nie dyndają mu rozwijające się jelita... Brr. Skończę zanim zacznę, mocna rzecz.

RAVEN SOFTWARE

Zdaje się, że po raz pierwszy id software przekazuje prace nad kluczowym dla siebie tytułem innej firmie. Bardzo zaprzyjaźnionej, ale mimo wszystko innej. Nad Quake 4 pracuje ekipa Raven Software, konsolowcom znana z X-Men Legends czy Star Wars: Jedi Knight oraz Star Trek Voyager. Osoby grające na pececie bez problemu skojarzą tę ekipę z seriami Heretic, Hexen, Soldier of Fortune, Necrodome czy Shadow Caster. Krótko mówiąc – porządna, solidna ekipa. Raven wyrasta zresztą na jednego z czołowych (obok Neversoft i Treyarch) developerów pracujących dla Activision; oprócz Quake 4 i X-Men Legends 2 rozpoczeli też prace nad nowym projektem na konsole nowej generacji, którego szczegółów na razie nie chcą zdradzać. To, co na razie pokazują pozwala sądzić, że będzie dobrze.

Albo nie. Mniej więcej po trzydziestu procentach gry jest jeszcze mocniejsza. Bohater zostaje schwytany przez nieprzyjaciół i razem z innymi jeńcami ma być po prostu przerobiony na Strogga. Unieruchomiony, znajdujący się na taśmie fabrycznej żołnierz widzi z daleka, co dzieje się przed nim z jeńcem, który... ma to nieszczęście, że znalazł się właśnie przed nim. Maszyny Stroggosów ucinają mu nogi, wydłubują oko i generalnie dobrze się bawią, a my słyszymy przeraźliwe jęki i wycia kolejnych świeżo upieczonych Stroggów. Oni naprawdę nieźle wyją, aż ciary przechodzą po plecach. Oczywiście gdy w końcu podjeżdża piła ucinająca nogi, nasz człowiek mdleje, a potem budzi się odbity przez kumpli z marines, którzy opanowali właśnie fabrykę Stroggoludów (dlatego twierdzę, że znajdujący się na taśmie przed naszym żołnierzem człowiek miał pecha – marines przybyli o kilka sekund za późno, by go uratować). Okazuje się, że o ile bohater fizycznie został już przerobiony na Strogga, maszyny nie zdążyły zabić jego ludzkiej świadomości i namieszać mu w mózgu. Myśli jak człowiek, ale został zcyborgizowany. Jest silniejszy, szybszy, lepiej widzi. Ale w dalszym ciągu jest członkiem elitarnego oddziału Rhino Squad.

Aha, byłbym zapomniał – nasz bohater nazywa się Matthew Kane. Po raz pierwszy w serii Quake bohater ma imię i nazwisko.

Zabawa w trybie dla pojedynczego gracza zupełnie mnie nie ruszyła. Mało tego, poczułem się deko rozczarowany bieganiem po okopach i budynkach Stroggów wyglądających jak dobrze doświetlone miejscówki z Doom 3. Strzelanie do sporadycznie pojawiających się przeciwników także nie było specjalnie porywające i autorzy z Raven Software chyba o tym wiedzą, bo wprowadzają do Quake 4 poduszkowiec-czołg i wielkiego mecha. Tak jest, nie pomyliliście się – czołg i mech w Quake. Dla mnie to brzmi niemal jak świętokradztwo, bo po stokroć bardziej pasowały mi miksowane klimaty pierwszego Quake; fantasy z militarnym, niż sam militarny i w dodatku ultrafuturystyczny. Ale do rzeczy. Unoszący się delikatnie nad ziemią hoovertank jest dość szybki i dysponuje odpowiednią siłą ognia, z kolei maszyna krocząca, czyli mech, porusza się raczej wolno i majestatycznie, choć wiązkę rakiet też potrafił posłać. Osobiście wydawały mi się dodane nieco na siłę, zwłaszcza, że nie wnosiły kompletnie nic, czego do tej pory nie widziałem w innych grach. Oczywiście nie ma sensu wydawać werdyktu na podstawie godzinnej prezentacji składającej się z trzech poziomów, dlatego z chęcią sprawdzę ukończoną grę.

Na szczęście dla nowego „Kleja" prowadzący prezentację Todd Hollenshead, jeden z dyrektorów id software (mały, chudy facet z długimi włosami i bródką – w życiu byście nie pomyśleli, że to multimilioner), też miał już dość katowania nudnego mecha. Todd zarządził odpalenie multiplayera i... ujrzałem światłość. Fantastyczna fizyka, kapitalna prędkość i znakomicie zaprojektowane levele do wyrzyny spowodowały, że po godzinie musieli praktycznie odciągać mnie od gry siłą. Ma moc, a nie ma pierdół w postaci mecha i czołgu, hehe. Większość dobrze znanych i lubianych broni powróci w unowocześnionej formie; nie zabraknie nowoczesnej odmiany railguna i popularnej spawary. Rakiety są osłabione przez spowolnienie ich lotu, kapitalnie jest też posłać pocisk za przeciwnikiem wybijającym się ze specjalnego podestu wysoko w powietrze i przelatującym przez cała planszę. Bardzo miło usłyszeć znajomy głos „Quad Damage!" czy też „You have taken the lead!". Grałem w standardowy deatchmach i zespołowe capture the flag (której to wariacji tak między nami zwyczajnie nienawidzę) i wygląda to wszystko świetnie. Szaro, buro i ponuro, ale świetnie. W końcu gra śmiga na silniku Doom 3, oferującym przy odpowiednim sprzęcie doskonała grafikę.

Podsumowując pokaz Quake 4 – jest nieźle. Choć single na razie jakoś mnie nie powalił, multiplayer ma moc jak Luke Skywalker. Z przyjemnością pofraguję w sieci na moim lśniącym, nowym Xboksie 360.

X-MEN LEGENDS 2: RISE OF THE APOCALYPSE

Na początek dobra wiadomość: zostałem poinformowany, że

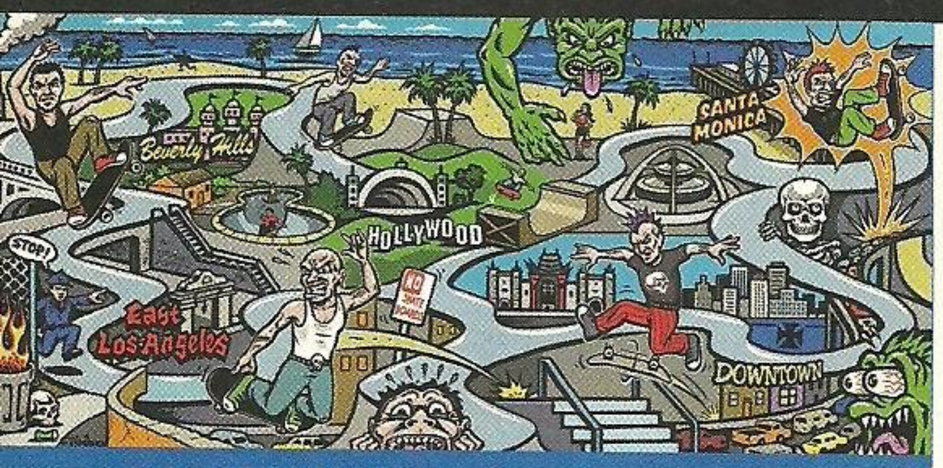
NIE POKAZALI...

Niestety na londyńskim pokazie zabrakło kilku gier, których wydawcą również będzie Activision. A szkoda, bo bardzo chciałem zobaczyć także...

TRUE CRIME: NEW YORK CITY
Nicka Kanga zastępuje ciemnoskóry tajniak. Wygląda jednak na to, że druga część True Crime ukaże się dopiero w przyszłym roku.

CALL OF DUTY: BIG RED ONE
Sequel supersellera na pewno nie rozczaruje, a ogramy go, zdaje się, za miesiąc.

CALL OF DUTY 2
...bo nie było na czym tej gry odpalić. Cóż, bywa i tak.



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Przyznam się bez bicia, że straciłem serce dla tej serii wraz z obiema częściami T.H.U.G. A to za sprawą Bama Margery, który jest zwyczajnym idiotą. Wprawdzie dość dobrze sytuowanym, ale jednak idiotą. Odskocznia od klasycznego skateboardingu na szczęście już się skończyła, a wraz z American Wasteland tasiemcowa (to już siódma część gry firmowanej nazwiskiem znanego skatera) seria ma szansę na nowe życie.

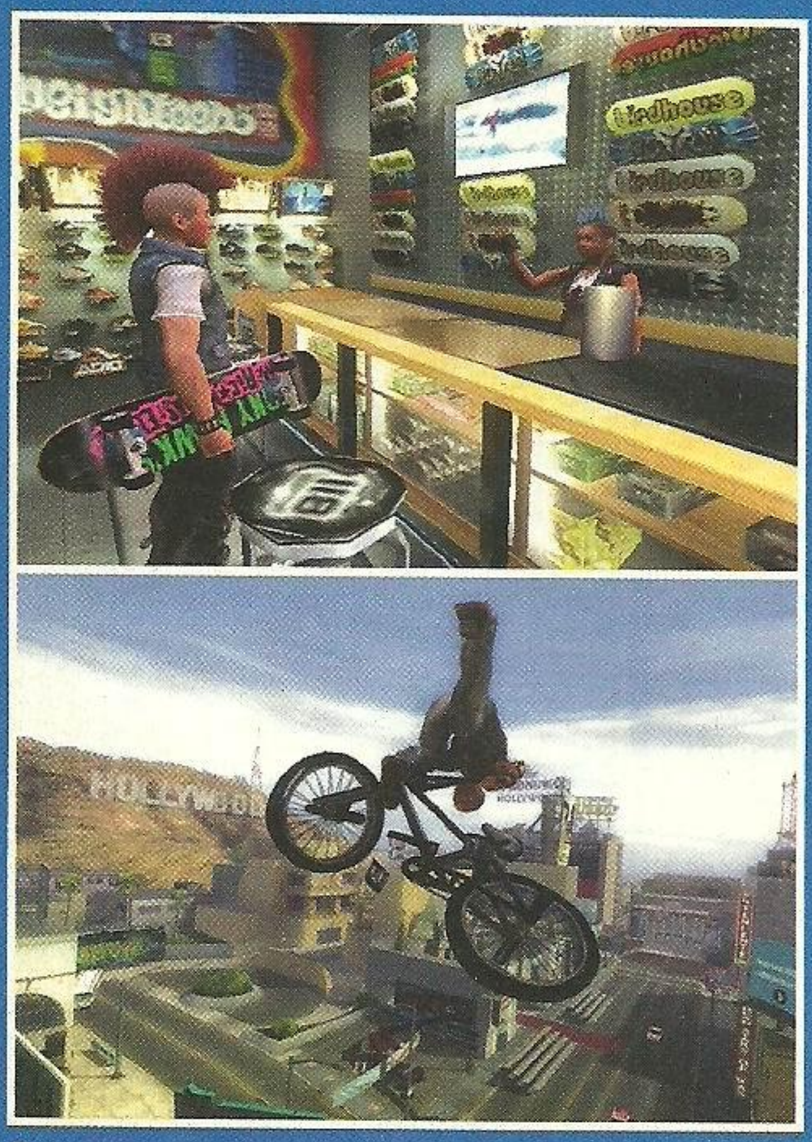
Po pierwsze, wreszcie jest otwarty świat. Od dawna o to się prosiło – teraz całe miasto streamowane jest na bieżąco do pamięci konsoli, dzięki czemu żegnamy wszelkie loadingi. Los Angeles, w którym rozgrywa się akcja American Wasteland jest spore i ciągnie się od wybrzeża, przez centrum i osiedla mieszkalne, aż po opuszczone fabryki i skateparki na przedmieściach. Duże i bardzo szczegółowo wykonane, muszę dodać.

Po drugie, scenariusz cofa nas do modnych ostatnio, późnych lat osiemdziesiątych i wbija w buty chłopaka, który rzucił szkołę i przyjechał do LA spełnić swój sen – zostać zawodowym skaterem. O wiele to ciekawsze, niż debilne World Destruction Tour z poprzednich części. A jak lata osiemdziesiąte, to i odpowiedni klimat, ciuchy, licencjonowana muzyka, a także znani skaterzy będący jeszcze na dorobku, których można spotkać po prostu na ulicach miasta.

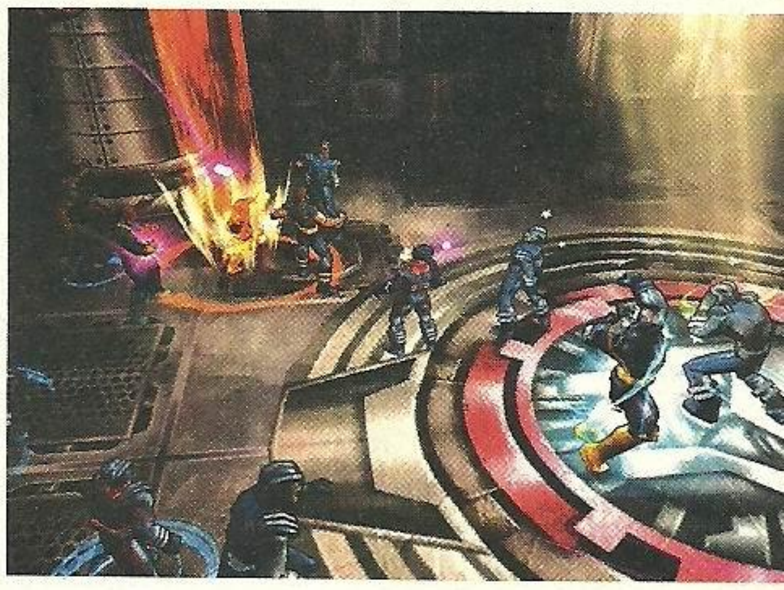
Po trzecie, jak otwarty świat, to i pełna kustomizacja zaimplementowana w grze, a nie w edytorze skatera. Są sklepy z ciuchami, w których można ubrać się w najmodniejsze łachy. Jest fryzjer pozwalający zmienić uczesanie, sklepy i warsztaty z deckami i tak dalej.

Po czwarte wreszcie, zamiast zbędnych totalnie samochodów i im podobnych, które pasują do gry skate'owej jak pięść do oka, oprócz deskorolki pojawi się BMX. A jak rower, to i oczywiście osobny system trików i odpowiednia dla niego fizyka. Grałem i powiem, że jest potencjał.

A do tego masa nowych tricków dla skaterów, świetna grafika i animacja pracująca w stałych sześćdziesięciu klatkach na sekundę, możliwość zabawy przez internet dla posiadaczy PS2, Xboxa i Xboxa 360 oraz nieodzowny klasyczny tryb ze zbieraniem literek SKATE i innymi zadaniami. A także kilka niespodzianek, o których developer na razie nie chciał mówić. I o to chodzi, panie i panowie!



X-MEN LEGENDS II



MÓWI JASTRZĄB

Tony Hawk: „Wspomagam developerów z Neversoft w taki sam sposób, jak przy poprzednich częściach – po prostu siedzę i gram całymi dniami, notując i przekazując swoje spostrzeżenia odpowiednim ludziom. W American Wasteland będziecie świadkami sporych zmian w serii. Otwarty świat to jedno, ale dla mnie ważniejsze jest to, że to gracz będzie głównym aktorem tego spektaklu, a nie my – zawodowcy.

Lata osiemdziesiąte to dla mnie masa miłych wspomnień – Dead Kennedys w walkmanie i skate'owanie po części dla zabawy, choć już wtedy miałem kontrakt w kieszeni. Wtedy skateboarding był bardziej radosny i spontaniczny, dziś w moich oczach wypełniła go techniczna jazda. Dość powiedzieć, że triki, które uważaliśmy kilkanaście lat temu za trudne, dziś traktowane są jako podstawa. Oczywiście pojawiam się w grze, także jako grywalna postać w klasycznym trybie – w Tony Hawk's American Wasteland potrafię odpalić ollie 720, nad którym obecnie pracuję, żeby powtórzyć ten trik na prawdziwych na zawodach.

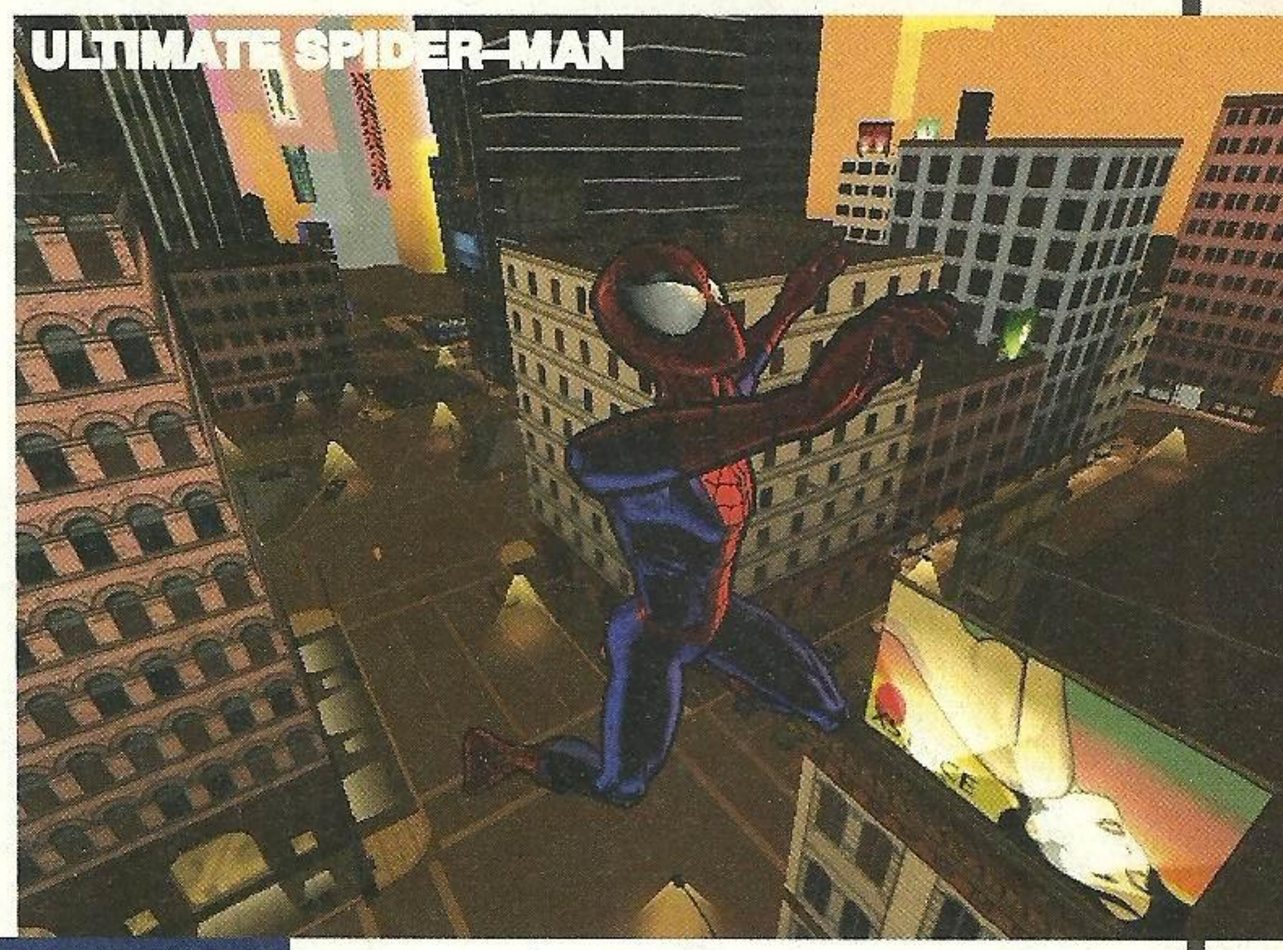
Cieszę się na myśl o nowych konsolach i nie mogę doczekać się, gdy moja seria przeskoczy na Xboxa 360 i PS3!"

sequel X-Men Legends ukaże się także po polsku. A teraz zła wiadomość: grę zapowiedziano także na pecety i nikt nie był w stanie potwierdzić informacji, że oprócz blaszanego generatora hałasu i ciepła stojącego w tej chwili przy mojej lewej nodze właśnie wersja konsolowa dostanie tłumaczenie na nasz język. Przekonamy się o tym niebawem. A powiem szczerze, że chciałbym, bo gra po pierwsze jest prześliczna, a po drugie... Pomimo, że to klasyczny zręcznościowy erpeg, to znajduje się w nim cała masa dialogów i tekstu obrazującego i pomagającego lepiej wczuć się w kolorowy świat X-menów. A bez zrozumienia fabuły gra zapewne wiele straci ze swego klimatu.

W X-Men Legends 2 ma miejsce mała niespodzianka – otóż dobrzy mutanci Xaviera chwilowo sprzymierzają się z niedobrymi mutantami Magneto, by pokonać wyższego wroga – tytułowego Apocalypse'a. Co z miejsca otwiera szesnaście postaci dostępnych od początku gry; po osiem dla każdej z frakcji. Oczywiście są faworyci w postaci Cyclopsa, Wolverine'a, Storm czy Gambita, ale czy nie ciekawiej będzie sprawdzić jak prezentuje się w akcji dziadek Magneto czy kolos Juggernaut? A może wolicie Sabretotha czy Toada? Przy czym można oczywiście miksować zespół i zmieniać postacie w specjalnych punktach kontrolnych, co daje masę ciekawych kombinacji do eksperymentowania. A warto to robić, bo niektóre duety czy też kwartety odpalają zespołowe comba, szczególnie przydatne na bossów.

W mechanizmach niewiele się zmieniło – ekipa Raven postanowiła nie psuć tego, co jej znakomicie się udało przy okazji pierwszej części, ale rozbudować nieco system. Przede wszystkim statystyki, dziesiątki malutkich paseczków i cyferek na specjalnych ekranach spowodują zachwyt u wszystkich fanów masterowania postaci. A jeśli ktoś ma to zwyczajnie gdzieś i odpalił grę po to, by postrzelać promieniami z oczu Cyclopsa, bądź podrapać kogoś pazurkami Wolverine'a, może rozdysponowanie świeżo zdobytych punktów doświadczenia zlecić konsoli. I bardzo dobrze.

Kilka poziomów, które widziałem, nie pozostawiają wątpliwości co do charakteru gry – to chodzona naparzanka, raczej prowadząca gracza za rączkę do przodu i nie pozwalająca się zgubić. Przyjemnie masakrowało się przerośnięte pająki w dżungli, fajnie



było naparzać żołnierzy w podziemnym kompleksie, nieźle też prezentowało się wnętrze egipskiej piramidy ze ścianami czekającymi na rozwałkę (możliwa będzie destrukcja części otoczenia; to także nowość). Graficznie rzecz jest cudna, a w akcji X-Men Legends 2 to prawdziwa poezja. Cel-shadowane postacie są przepięknie animowane, są także znakomite wstawki renderowane. Po prostu widać, że to pierwszoligowa gra. Oczywiście w dalszym ciągu można będzie bawić się we cztery osoby jednocześnie na jednej konsoli, ale także i przez internet.

ULTIMATE SPIDER-MAN

Po odświeżeniu niektórych leciwych już serii komiksów blisko siedem lat temu wydawnictwo Marvell zaproponowało swoim czytelnikom serię Ultimate. Ultimate Spider-Man cofnął Petera Parkera nieco w czasie; w tej serii nasz dzielny pająk ma lat gdzieś tak z kilkanaście i chodzi jeszcze do szkoły średniej. Jest też chuderlawy i nie do końca przekonany o własnych umiejętnościach, a dzięki specyficznej kresce komiksu także nieco mangowy.

Dość powiedzieć, że Ultimate Spider-Man ma miliony wiernych fanów, a ja po obejrzeniu tej gry w akcji, chyba też zacznę się do nich zaliczać. Ze wszystkich gier prezentowanych przez Activision to właśnie Ultimate Spider-Man ma najlepszy artwork, najlepsze kierownictwo artystyczne nad całym projektem. Mniejsza o to, że autorzy mieli na czym się wzorować – gra wygląda kapitalnie, a cel-shading nowej generacji w niczym nie przypomina już tego, którym ekscytowaliśmy się kilka lat temu. Wystarczy przez chwilę popatrzeć na Venoma (tak, Eddie będzie grywalną postacią!!!) w ruchu, jak pobawić się kamerą, gdy po prostu sobie stoi – to, jak rusza palcami i jęzorem, w jaki sposób na jego ciele odbija się światło, no po prostu coś pięknego. Venom to prawdziwa siła w rękach gracza – rzuca samochodami, skacze na kilkadziesiąt metrów w górę, podciąga się na języku i naturalnie „wysysa" ludzi, by odnawiać energię swego pancerza. W jednej z misji gracz jako Venom walczy z Elektro o to, kto dobije rannego i nieprzytomnego Spider-Mana i choć i tak wiadomo, że Spidey przeżyje, przyjemnie mieć świadomość, że jego życie zależało właśnie od gracza, hehe.

Fajnie jest znaleźć się po drugiej stronie barykady, ale naturalnie głównym bohaterem gry jest nieustraszony Spider-Man. Choć gra, podobnie jak wydany jakiś czas temu Spider-Man 2, oferuje otwarty świat (a przynajmniej otwarty Manhattan) i masę misji pobocznych, mi dane było sprawdzić jedynie pościg za uciekającym i demolującym wszystko na swojej drodze Rhino, naprawiając to, co zmalowało wielkie monstrum. Czyli – z wielką mocą wielka odpowiedzialność i tak dalej, co sprowadza się do wyciągania ludzi z płonących domów i samochodów, a także naparzania i wiązania siecią złych panów. Masa animowanych wstawek komiksowych w specjalnych kadrach, godna ponownego podkreślenia fantastyczna oprawa graficzna oraz animacja głowych bohaterów i nieco kulejąca w tej wersji kamera to wszystko, co na razie mam do powiedzenia o nowym Spideyu, który nie zrywa z konwencją poprzedniej części, a przez dodanie drugiego bohatera odpowiednio ją rozszerza. I za to mu chwała.

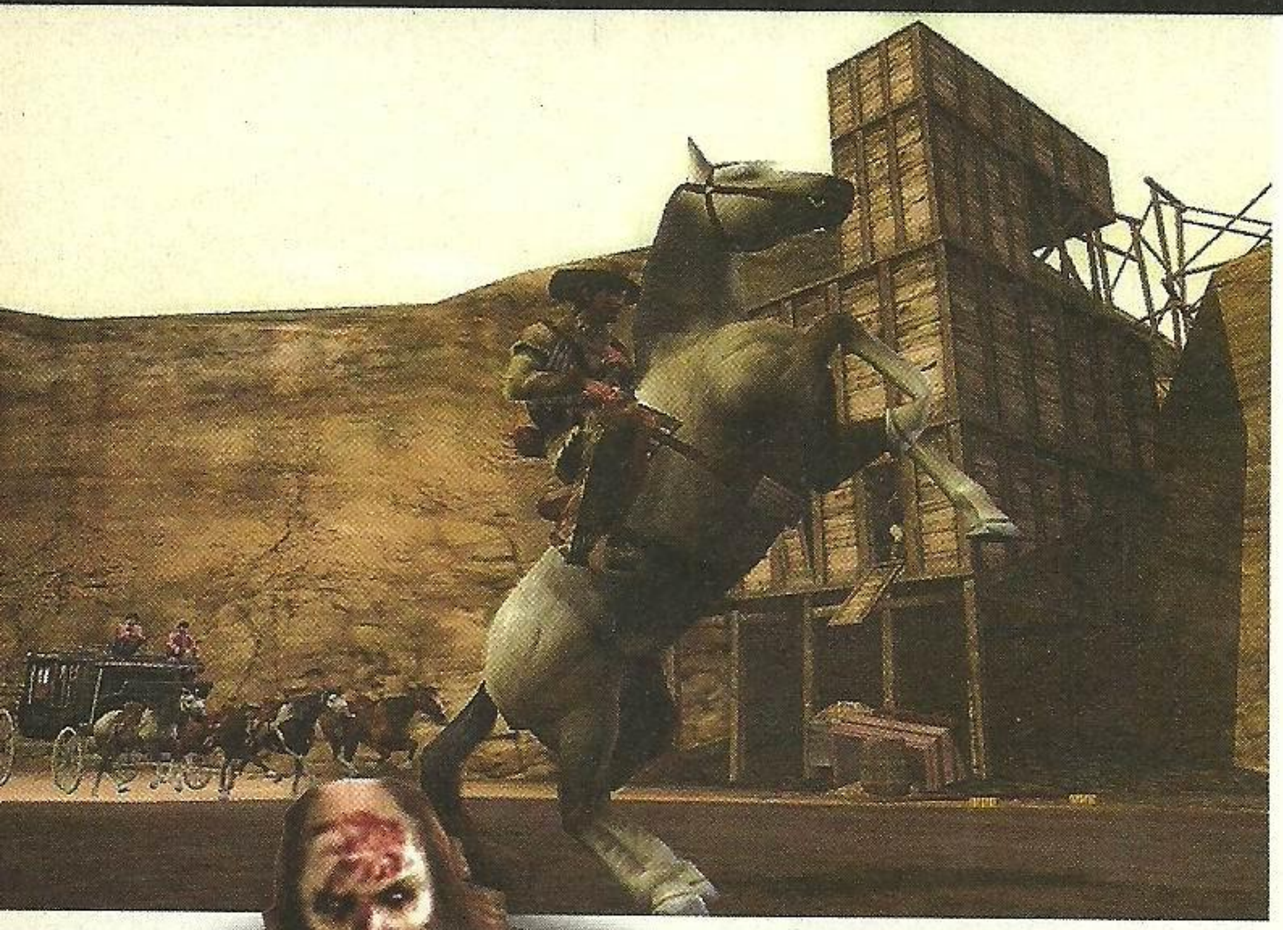
GRYWALNY VENOM RZĄDZI! OLBRZYMIA SIŁA I MOC, WIELKA POTRZEBA DESTRUKCJI I ZNISZCZENIA. A WSZYSTKO TO W KAPITALNEJ OPRAWIE CEL-SHADINGU NOWEJ GENERACJI.

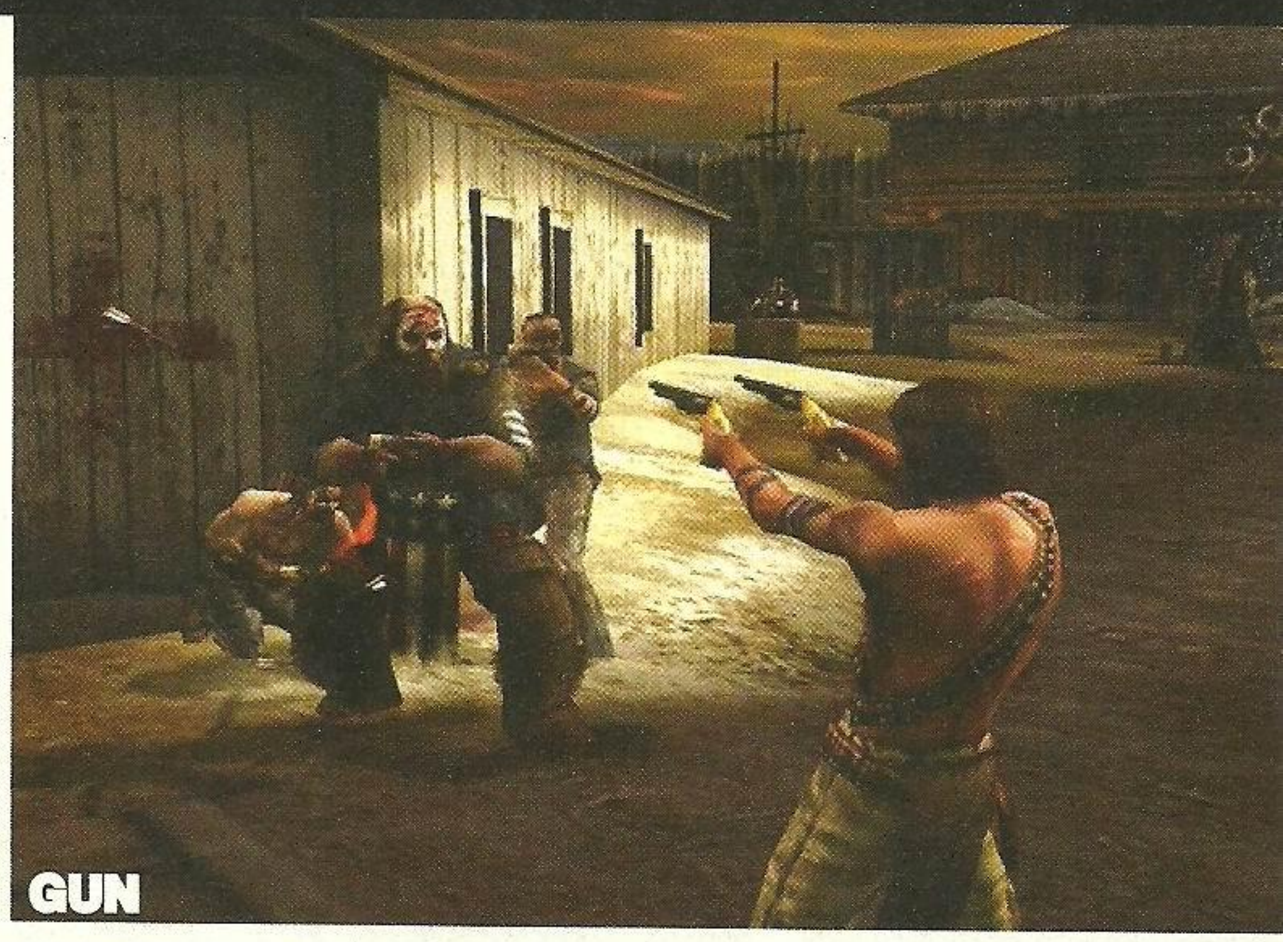
GUN

Bardzo chciałem zobaczyć Gun. Równie potężnie rozczarowałem się patrząc na mój grafik prezentacji i odnotowując, że nie ma na nim najnowszej gry Neversoftu. Najbardziej oczywiście pociągał (i jak się nieco później okazało, cały czas pociąga) mnie w tej grze fakt, że to całkowicie nowy produkt, a nie dopakowana kontynuacja dobrze znanej serii. Których, jak zresztą już przeczytaliście, podczas tego pokazu nie zabrało. Na szczęście dla Guna i dla mnie udało mi się nakłonić sympatycznego Amerykanina z Neversoftu by zabrał mnie i czekającego na swój pokaz Quake 4 Banana do małego pokoiku, gdzie Banan zademonstrował mu... A nie, bo to pan z Neversoftu zademonstrował nam Spluwę. Ponieważ mieliśmy tylko kilkanaście minut, typ skakał co chwila po kolejnych misjach nie koncentrując się specjalnie na szczegółach. No może oprócz tego, że lubował się w spowalnianiu co bardziej groteskowych animacji śmierci przez rozerwanie wybuchem.

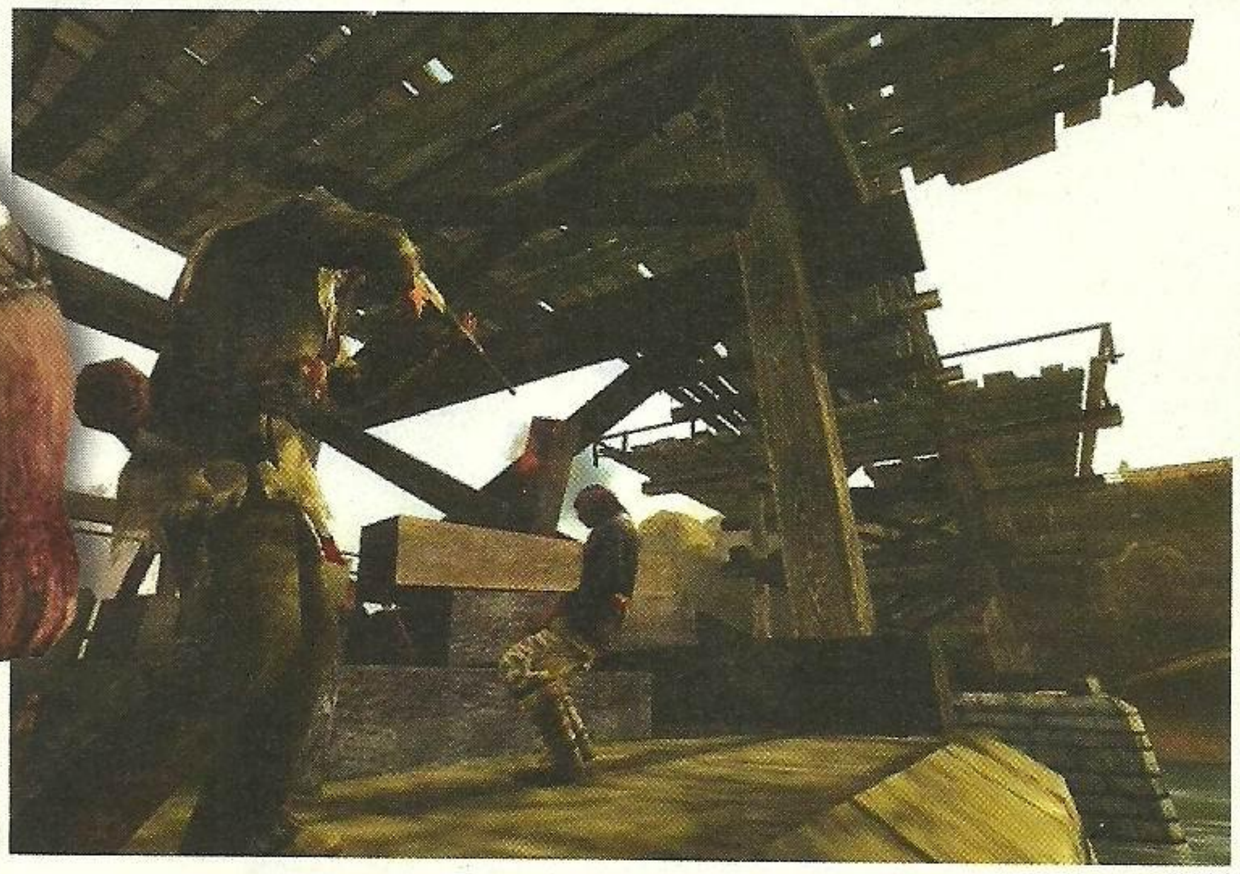
Tytułem wprowadzenia, krótkie streszczenie scenariusza. Bohaterem gry jest Colton White, młodzieniec żyjący w górach Montany razem ze swoim ojcem. Pewnego pięknego dnia obaj panowie zamierzają odwiedzić przyjaciela staruszka, a w tym celu muszą przeprawić się przez rzekę na promie w towarzystwie innych podróżnych. Niespodziewanie wybucha sprzeczka, zaczynają świszczeć kule, a ojciec Coltona pada postrzelony z rąk wędrownego kaznodziei. Stary przed śmiercią szepcze „nie jestem Twoim prawdziwym ojcem" i wciska młodzieńcowi do ręki przedziwny medalion, każąc mu spotkać się w lokalnym barze z damą lekkich obyczajów. Colton musi teraz sam ułożyć sobie życie na Dzikim Zachodzie, a przy okazji (a może przede wszystkim) odnaleźć mordercę ojca i wymierzyć mu zasłużoną karę. Udaje się więc do miasta, gdzie spotyka w barze Jenny i od razu wdaje się w strzelaninę, ratując panienkę z nielichych tarapatów, a przy okazji walcząc o swoje życie. Dalej akcja potoczy się wartko... Bądź powoli, bo to już zależy od gracza.

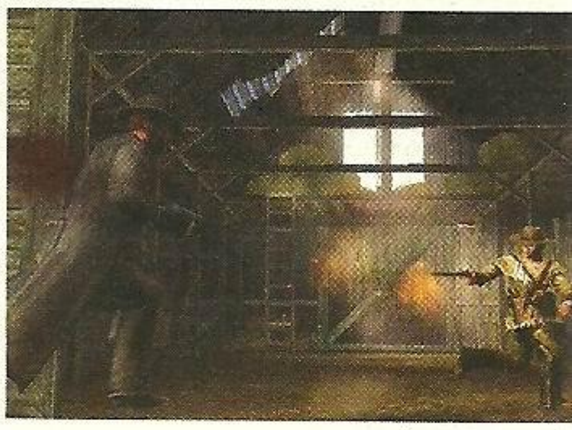
Gun ma tętniący życiem, zaprojektowany z olbrzymią dbałością o ówczesne realia (koniec XIX wieku) otwarty świat. A zatem Grand Theft Auto na Dzikim Zachodzie? Można tak to nazwać i nie będzie w tym ani deka przesady. Tylko, że samochody zostają zastąpione





GUN





MÓWI NEVERSOFT

Chad Findley: „Gun będzie brutalny. W tamtym czasie Ameryka, a szczególnie Dziki Zachód, były ponurymi miejscami, w których rządziło prawo pięści. Prawie jak w światach fantasy i nie jest to wcale porównanie z kapelusza! Spędziliśmy masę czasu na przygotowaniach. Kupiliśmy setki książek i gigantycznych, trzydziestotomowych albumów, oglądaliśmy godzinami najstarsze archiwalne zdjęcia i filmy.

I wiecie co? Dziki Zachód nie wyglądał do końca tak, jak pokazują to westerny i hollywoodzkie produkcje. Ziemia była w dużej części jałowa i niezagospodarowana, po prostu ogromne połacie nietknięte ręką człowieka, ale także i piękna... A nie tylko wszechobecna pustynia z kaktusami. Staraliśmy się to oddać.

Red Dead Revolver? Oczywiście, że widzieliśmy. Zaczęliśmy prace nad Gun zanim tamta gra się ukazała. Dwa lata pracujemy już nad Gun. Dwa lata! Ale mamy świadomość błędów popełnionych przy tamtej pozycji i z pewnością uda nam się ich nie powtórzyć.

Zespół pracował przy Spider-Manie i Tony Hawku, zatem mamy masę doświadczenia w kreowaniu diametralnie różniących się światów. Nasza gra z pewnością jest mniej zręcznościowa; Gun nie polega tylko na strzelaninach, ale także jest tu masa innych rzeczy do roboty. Gun naprawdę wciśnie Was w kowbojskie buty faceta, który praktycznie jedyne, co potrafi, to dobrze jeździć konno i jeszcze lepiej strzelać. Z pewnością da się z tego wyżyć, czy to atakując i rabując fort pełen żołnierzy, czy szukając złota w opuszczonej kopalni, czy też eskortując wóz pełen prostytutek do lokalnego saloonu. Wybór należy do Was!"

tu przez konie, samoloty przez kolej żelazną, a czarnoskórzy gangsterzy przez opętanych żądzą mordu traperów. Colton szaleje w tym olbrzymim świecie zarówno na własnych nogach jak i na wierzchowcu. W Gun, obok tytułowego przedmiotu codziennego użytku, to właśnie koń jest najlepszym przyjacielem mężczyzny. Nie tylko służy jako środek transportu pomiędzy stosunkowo odległymi miejscami (są miasta, farmy, góry, doliny, forty, a nawet wioska Indian), ale potrafi tratować przeciwników i atakować ich kopniakami. Można też strzelać z konia podczas galopu i to zarówno z broni palnej, jak i z łuku. Kobyła potrafi skakać nad przeszkodami, ale z drugiej strony nie można cały czas zmuszać jej do galopu, bo może zwyczajnie paść ze zmęczenia.

W Gun wątek ekonomiczny jest ograniczony do niezbędnego minimum. Nie będzie można stać się właścicielem saloonu i uczestniczyć w przesłuchaniach i castingach dla tancerek i dam do towarzystwa. A szkoda – sami przyznacie. To znaczy jako takie zarobkowanie jest – na przykład za ustrzelenie wilka gnębiącego stada farmera ów brodaty dziad w dżinsowych ogrodniczkach wypłaci jakieś dolarki, a za skalpy zabierane zmarłym przeciwnikom Colton również może się obłowić. Kasa idzie na lepsze bronie i amunicję – tyle wiemy. Aha, z uzbrojenia pojawią się kolty, winchestery, łuki z różnymi rodzajami strzał (zwykłe, wybuchowe i zapalające), a także noże i szable.Jest nawet zakradanie się od tyłu i podrzynanie gardła, a potem skalpowanie, jeśli ktoś ma na to ochotę.

Otwarty świat nie oznacza jednak pełnej dowolności – scenariusz jest jeden, zakończenie również jedno. Zresztą tak samo jak w GTA. Jest za to masa pobocznych misji i misyjek, jak na przykład najmowanie się do przeróżnych zajęć (choćby wspomniany zabójca wilków, ochroniarz dla robotników budujących kolej, pomocnik szeryfa), czy innych zabaw pozwalających na doładowanie statystyk Coltona. Bo trzeba Wam wiedzieć, że młody pan White opisany jest kilkoma cyferkami. Można rozwinąć na przykład jego umiejętność strzelania, jazdę konną, czy szybkie wyjmowanie rewolweru z kabury, bo pojedynki też będą się zdarzać.

Kurde, właściwie czego tu nie ma? Widzieliśmy masę efektownych strzelanin (włącznie z rzucaniem dynamitu w przeciwnika i trafianiem go w locie przy pomocy pewnej odmiany bullet-time), kolesi dosłownie rozrywanych na strzępy przez wybuchy i bezgłowe korpusy szybujące majestatycznie przez ekran, pojedynki rewolwerowe, granie w karty czy w ruletkę w saloonie, jazdę koleją żelazną, zdobywanie fortu bronionego przez weteranów przegranej armii Południa (a przynajmniej mieli takie mundury). Ba, w kilku misjach gracz pokieruje nawet Indianinem (niestety. nie mogę potwierdzić czy jest to tańczący-z-wilkami Colton, czy też jakiś jego czerwonoskóry kumpel) – jest spływ w canoe, polowanie na bizony i pościgi na koniach. Ufff, w Gun naprawdę będzie co robić, co raduje me serce spragnione przygody właśnie w klimatach Dzikiego. Poza tym gra, oprócz tego, że ma ciekawą i obfitą zawartość, to na dodatek wygląda doskonale jak na tę generację sprzętu. Niezłe tekstury, sporo roślinności, a gdzieniegdzie uczucie pustki idealnie komponujące się z moim wyobrażeniem Dzikiego Zachodu (preria i pustynia w końcu, nie?), ładna animacja postaci i świetna (!) dla koni... Sterowanie, celowanie, wszystko jest naprawdę spoko. Nawet twarze się udały, co rzadko wychodzi developerom.

Gun ukaże się także na Xboxa 360 i nie omieszkaliśmy spytać o tę wersję. Typ z Neversoft najpierw uśmiał się stwierdzając, że devkity do X360 wieszają się jak głupie, na co programiści klną jak szewcy. Potem jednak spoważniał i stwierdził, że po prostu na X360 Gun będzie miał lepsze tekstury, płynniejszą animacją i w ogóle będzie naj, naj, naj, a to dzięki technologiom niedostępnym dla konsol obecnej generacji. Trzeba będzie oblukać.

Dwa dni w Londynie i sprawdzone w akcji pięć gier – oto plon wizyty w Activision. Każda z nich już jest przynajmniej dobra, a może być już tylko lepsza. Oprócz tego dowiedziałem się też, że fińscy stukilogramowi dziennikarze padają jak muchy po kilku godzinach w hotelowym barze, ale o tym może kiedy indziej. Activision wie, co robi polegając na doskonałych licencjach i sprawdzonych teamach – z ochotą zrecenzujemy nowe gry tego wydawcy.

Gulash ■ ■

NINTENDO DS™

BĄDŹ WSZECHMOCNY!

Zapraszamy na stronę

www.lukas-toys.pl

co miesiąc konkurs i do wygrania

konsola Nintendo DS!

DOTKNIJ GO!

GAMES CONVENTION 2005

RAPORT

LIPSK, 18-21 SIERPNIA

GAMES CONVENTION 2005

Największa europejska wystawa gier gości w Lipsku!

Tegoroczne GC można w skrócie ocenić jako największą wystawę gier w Europie i jednocześnie spojrzeć na nią, jak na popłuczynę po E3 2005. W dniach 18-21 sierpnia do Europy przyjechały dokładnie te same gry, które sprawdzaliśmy w maju w Los Angeles, jednak niektóre z nich, w tym Black i Zelda, nareszcie w grywalnej i ogólnodostępnej formie.

Na początek wielka, niekoniecznie miła niespodzianka. Podobnie jak na E3, tak i tym razem zabrakło grywalnych tytułów na konsole next-gen. Nawet Microsoft ograniczył się jedynie do pokazywania obudowy Xboxa 360 oraz mnóstwa filmów z nadciągających gier. Dziwna sprawa. Skoro w Los Angeles narobiono tyle szumu wokół konsol nowej generacji, a na X360 (w zasadzie to na Macach G5) sprawdzaliśmy wczesne wersje nadchodzących gier, to dlaczego teraz, na trzy miesiące przed premierą nowej konsoli Microsoftu, zatarto po niej wszelki grywalny ślad?

Jasne, wokół Xboxa 360 także i tym razem zbudowano ogromne show, a prowadzący prezentację co kilka sekund wrzeszczał „Ex Box Drei Hundert Sechzig"! Zgromadzona widownia była niezwykle zachwycona tym, co widziała na wielkich ekranach, jakby zupełnie zapominając o tym, że nadal nie może w nic zagrać. Z innych źródeł wiemy natomiast, że nowe devkity do X360 nie zostały jeszcze wyposażone w chip audio, więc raczej ciężko się taką niedoróbką ekscytować.

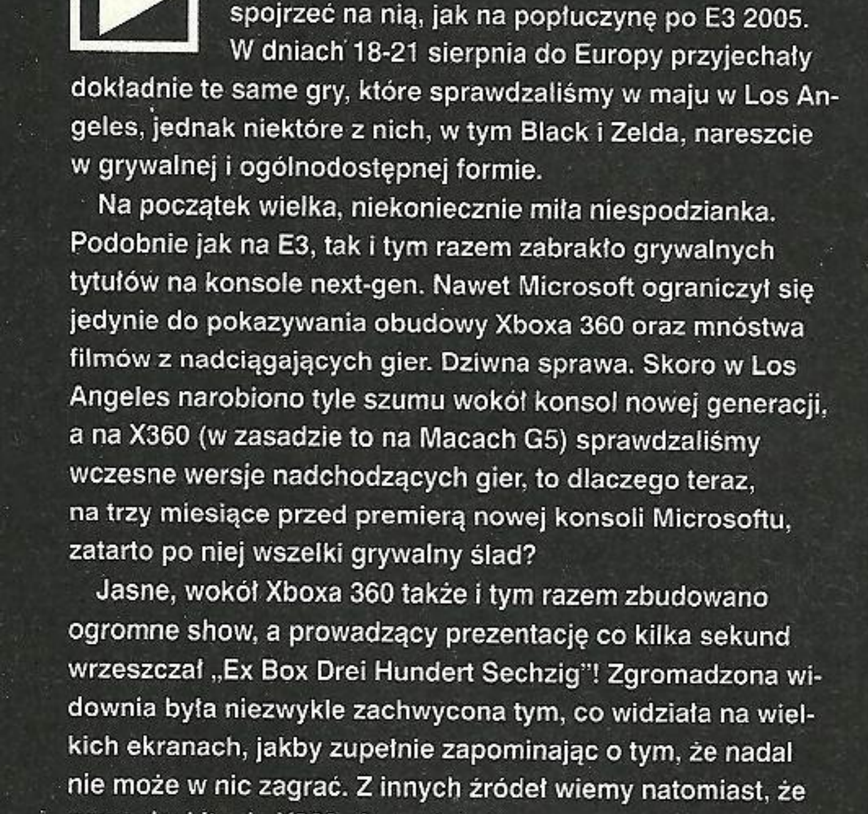
W Lipsku po prostu nie mogło zabraknąć trzech czołowych (jedynych!) producentów konsol. Sony skupiło się na ostrym promowaniu PlayStation Portable, a to z tej racji, że konsola pierwszego września 2005 wchodzi do Europy. Z tej okazji przygotowano mnóstwo stanowisk przypominających futurystyczne poczekalnie z komfortowymi, miękkimi siedzeniami. Można było wygodnie rozsiąść się w fotelu, wziąć do ręki jedną z dziesiątek zwisających z sufitu konsol, założyć słuchawki i grać do woli. PlayStation Portable budziło przeogromne zainteresowanie, a ustrzelenie wolnego miejsca graniczyło z cudem. Obok PSP Sony promowało najnowsze SingStar '80s, EyeToy Play 3 oraz... Gran Turismo 4. Zabrakło Soul Calibura 3, zabrakło maskotek Sony, czy choćby najmniejszych strzępów informacji na temat PS3. Po prostu czuć było, że Japończycy odpuścili sobie Lipsk. Nintendo, jak zawsze, mocno promowało NDS przywożąc do Lipska wszystkie te fajne gry, którymi bawiliśmy się podczas majowej wystawy, a obok nich – dwadzieścia grywalnych stanowisk z The Legend of Zelda: Twilight Princess na GCN. To tyle jeśli chodzi o Ninny. O Microsofcie wiecie już wszystko – firma głównie podsycała zajawkę na nową konsolę, a nadchodzące gry dostępne były wyłącznie w formie nieinteraktywnych trailerów, więc nadal zastanawiamy się ile wspólnego będą miały ograne przez nas w Los Angeles Condemned, Full Auto i Most Wanted z ich rzeczywistymi odpowiednikami. Pewnie niewiele, skoro na Games Convention nie można było wziąć białych padów do rąk.

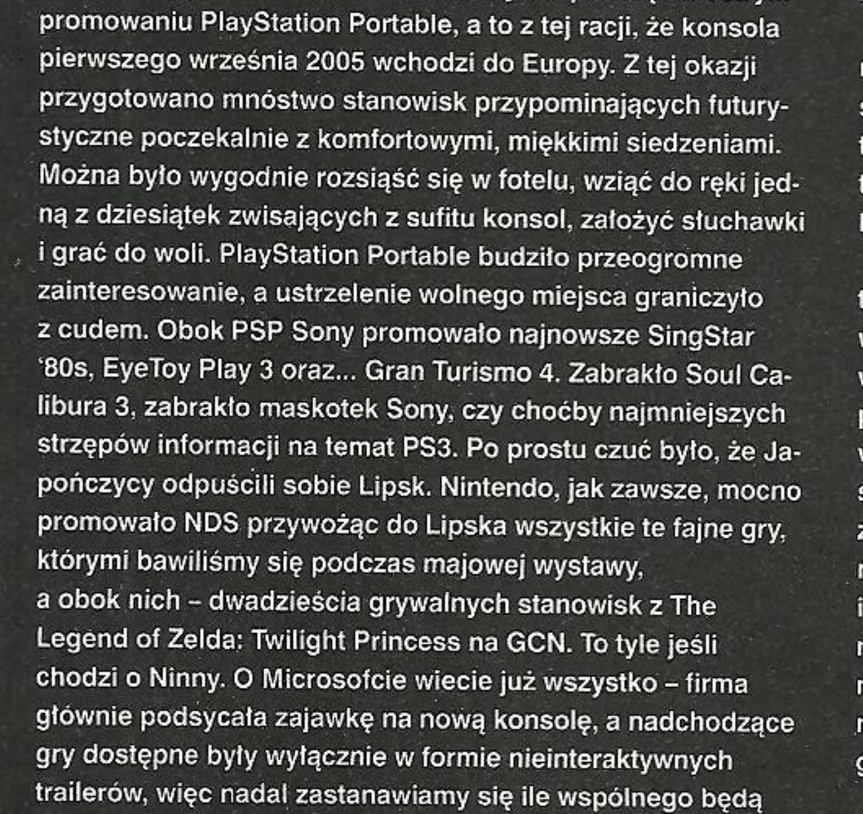
Mimo tego, iż powierzchnia imprezy jest znacznie większa niż E3, zademonstrowanych tu gier było o wiele mniej. Wystarczyły nam raptem dwa dni, aby zorientować się, że Namco totalnie olało imprezę, Konami pokazało zaledwie jeden wielki tytuł (Pro Evo 5), zaś Capcom ograniczył się do pokazywania Resident Evil 4 na PS2.

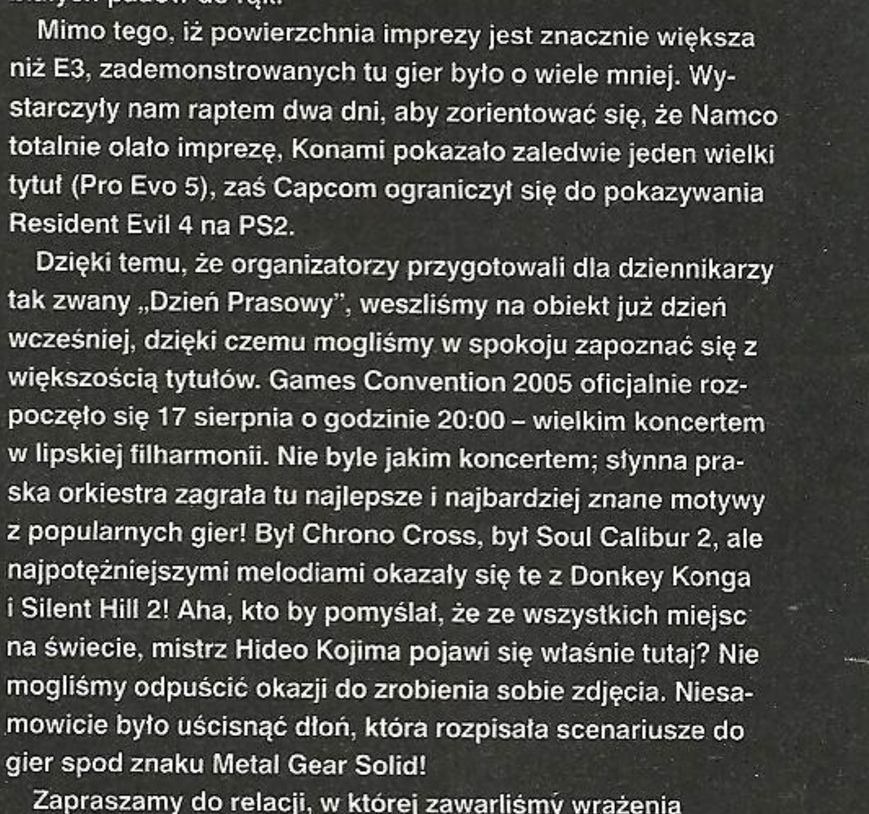
Dzięki temu, że organizatorzy przygotowali dla dziennikarzy tak zwany „Dzień Prasowy", weszliśmy na obiekt już dzień wcześniej, dzięki czemu mogliśmy w spokoju zapoznać się z większością tytułów. Games Convention 2005 oficjalnie rozpoczęło się 17 sierpnia o godzinie 20:00 – wielkim koncertem w lipskiej filharmonii. Nie byle jakim koncertem; słynna praska orkiestra zagrała tu najlepsze i najbardziej znane motywy z popularnych gier! Był Chrono Cross, był Soul Calibur 2, ale najpotężniejszymi melodiami okazały się te z Donkey Konga i Silent Hill 2! Aha, kto by pomyślał, że ze wszystkich miejsc na świecie, mistrz Hideo Kojima pojawi się właśnie tutaj? Nie mogliśmy odpuścić okazji do zrobienia sobie zdjęcia. Niesamowicie było uścisnąć dłoń, która rozpisała scenariusze do gier spod znaku Metal Gear Solid!

Zapraszamy do relacji, w której zawarliśmy wrażenia z najciekawszych gier zaprezentowanych na wystawie.

Mielu i Matt (M&M) ■ ■

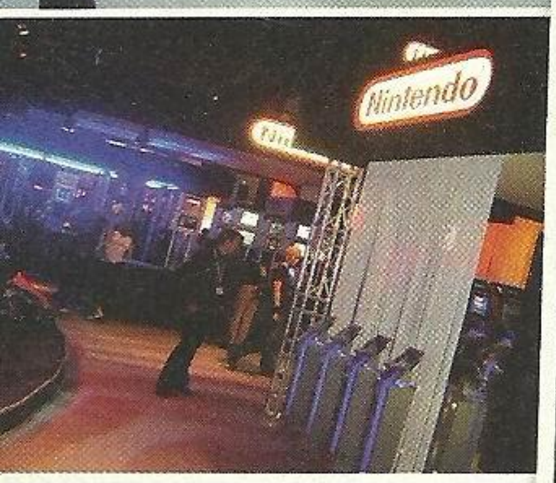


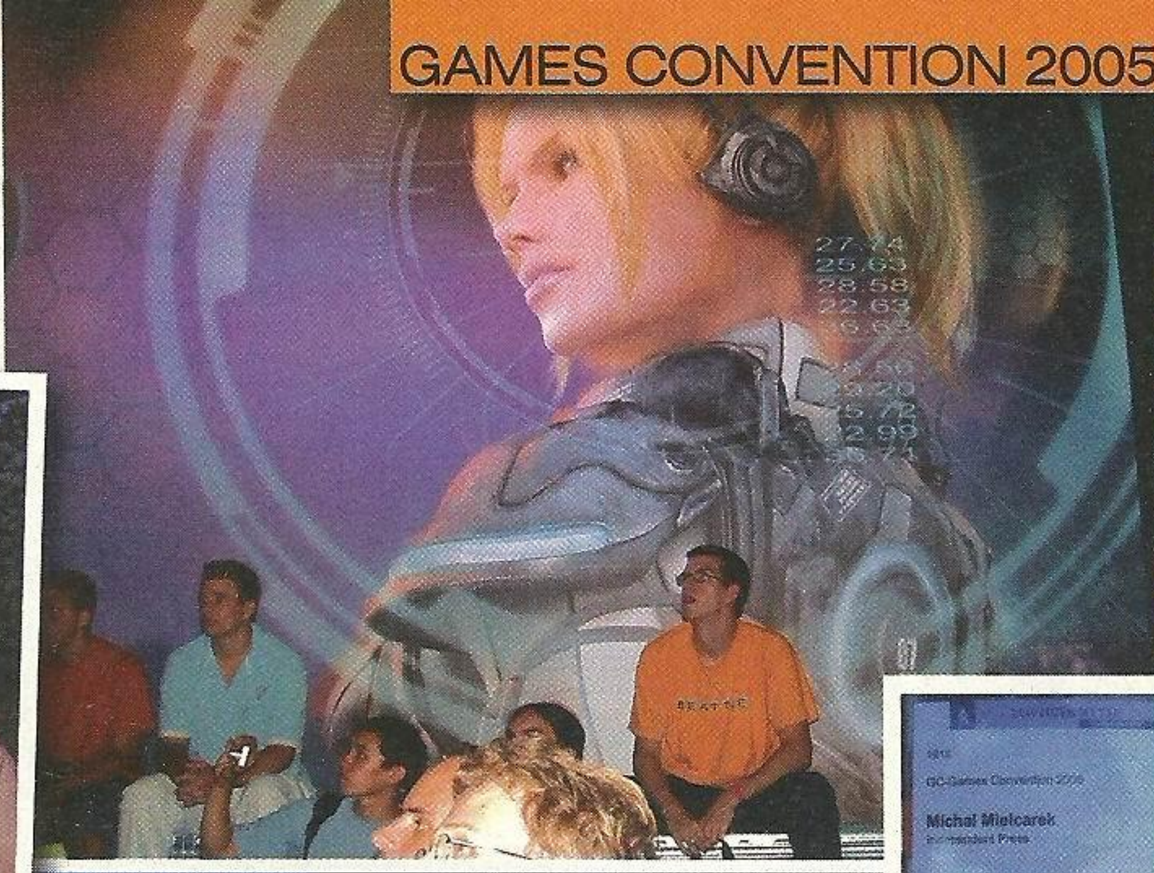


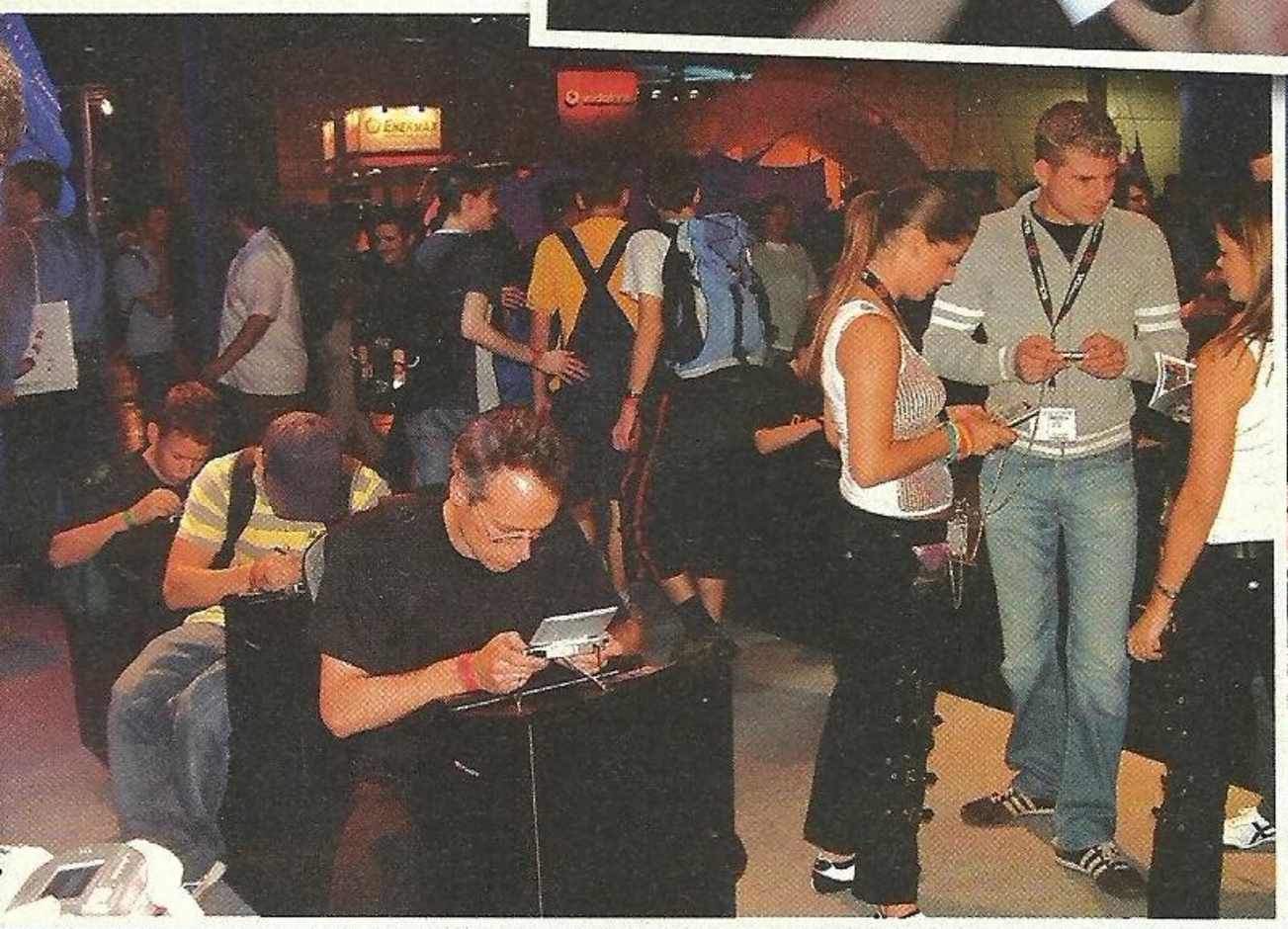


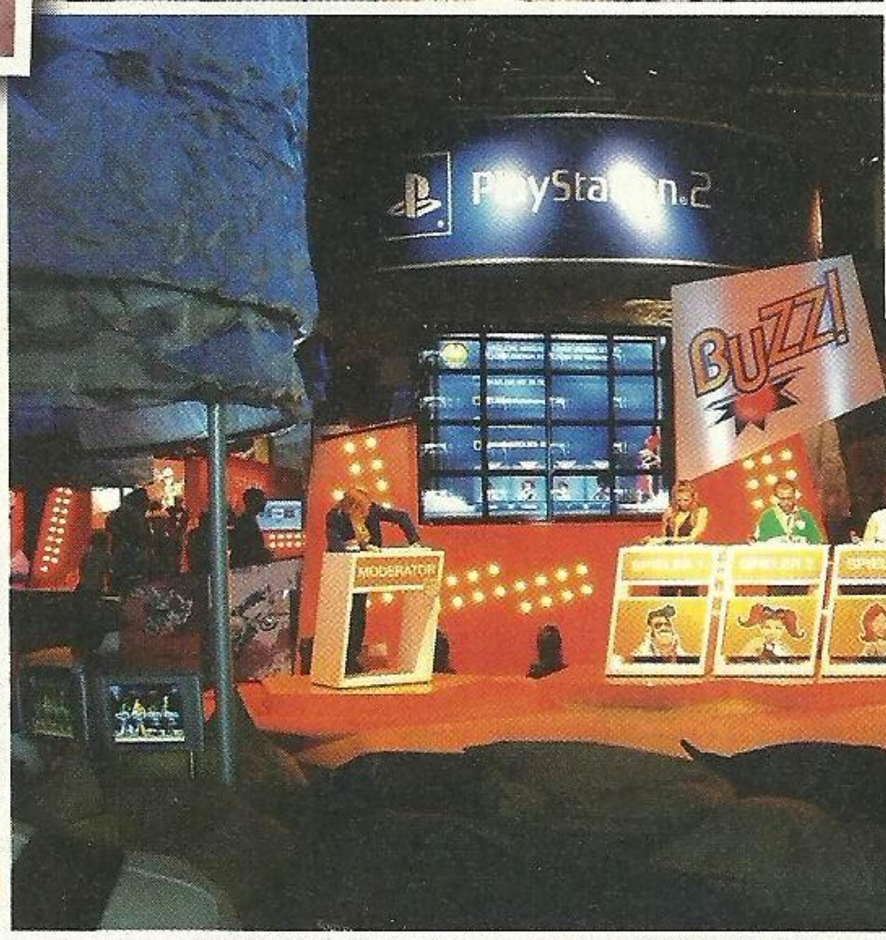
GAMES CONVENTION 2005

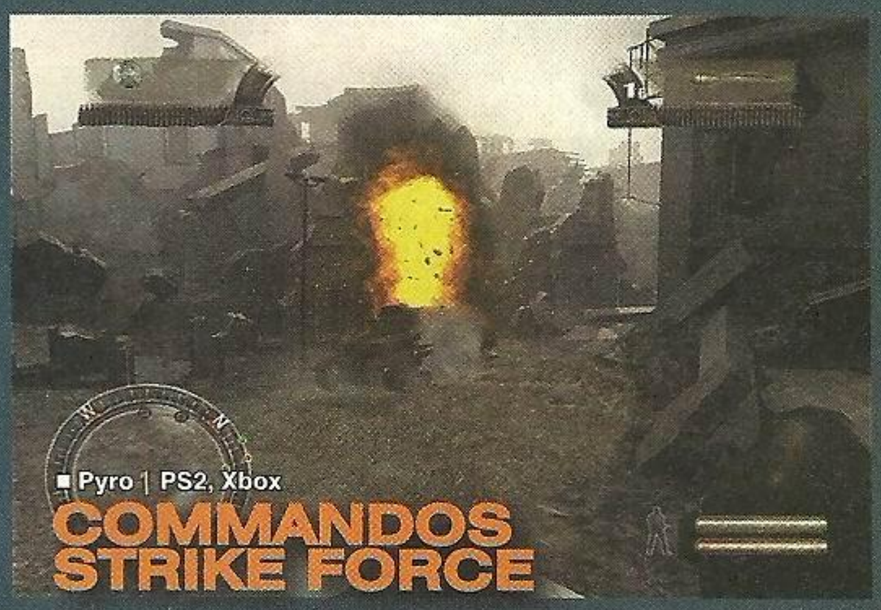
LIPSK, 18-21 SIERPNIA









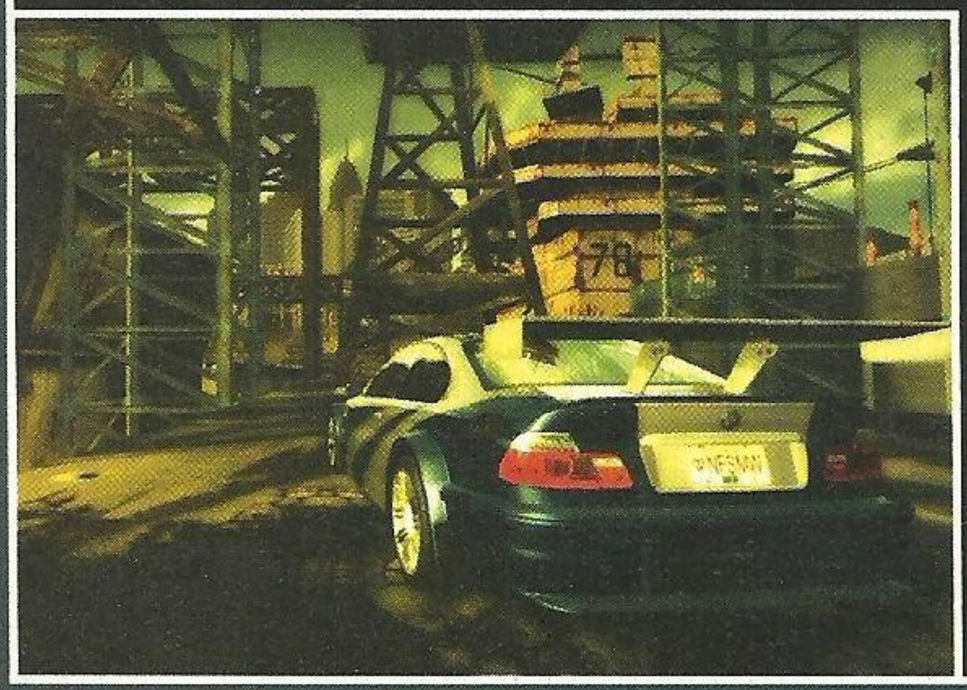


▶ Pyro Studios nie tylko przenosi serię na konsole, ale stara się też całkowicie zmienić jej wizerunek. O ile edycje PC były przyjemnymi strategiami akcji, tak Strike Force zapowiada się jako pełnokrwisty shooter fpp, dzięki któremu znajdziemy się jeszcze bliżej pola akcji. Problem w tym, że to, co zobaczyliśmy na GC 2005, było zwyczajnie słabe. Pomijam już fakt, że konsole z grą były skrzętnie schowane przed zwiedzającymi i trzeba było nieco sprytu, aby je odnaleźć. Pierwszy krok w świecie nowego Commandosa i już czuć, jak gra niemiłosiernie chrupie i zwalnia. Nie powinno się za to ganić roboczych wersji, ale niespecjalnie rozumiem, dlaczego przy tak niewielkiej ilości szczegółów Strike Force wlókł się jak ślimak. Pyro zaklina się, że gra nie będzie jeszcze jedną strzelanką z bohaterem przyklejonym do broni. Obok takich misji, jak „zniszcz wszystko" pojawią się jeszcze zadania sabotażu, przekradnięcia się, uprowadzenia kogoś, rekonesansu i tym podobnych. Choć moja pierwsza misja polegała na wsparciu umierającego ziomka, po kilku minutach sam do niego strzeliłem (mission failed), gdyż nie mogłem wytrzymać w świecie tej gry ani chwili dłużej.

Popatrzmy jednak optymistycznie. Wcielimy się nie tylko w komandosa, ale także w rolę szpiega i snajpera, a tym samym – otrzymamy więcej możliwości działania. I naprawdę chcę cieszyć się ośmioosobowym multiplayerem oraz faktem, że akcja gry przetoczy się przez Francję, Norwegię i Rosję, ale na Zeusa... ciężko zachwycać się tymi obiecankami, skoro gra wygląda średnio i chrupie. Bardzo chrupie. [mt]

▶ Nowego Need for Speeda sprawdzaliśmy równolegle na Xboksie i na PS2. Tylko jeden dostępny samochód (Mazda RX-8) i grywalny tor (z dymiącymi fabrykami na poboczach) w zupełności wystarczył aby przekonać się, że seria idzie we właściwym kierunku. Co prawda bardzo łatwo wpada się teraz w poślizgi na zakrętach (znacznie łatwiej, niż w NFSU2), ale wystarczy rozsądne manipulowanie gazem i kierownicą, aby efektownie wrócić na tor. Ciekawostką niech będzie fakt, że Most Wanted na obu konsolach obecnej generacji prezentuje się identycznie jak podczas E3 na rzekomych Xboxach 360. To słaba wiadomość dla osób ślepo wierzących we wszystkie informacje na temat 256-bitowej konsoli Microsoftu, ale wróćmy do Need for Speed.

Gra bardzo ładnie pomyka w trzydziestu klatkach animacji na sekundę, a przy tym odcina się wyglądem od poprzednich edycji wyścigów. Niebo jest zachmurzone, a pobocza zabudowane fabrykami, maszynami oraz studzienkami, z których ulatnia się para. Na dobrą sprawę Most Wanted najbardziej przypomina nowego Burnouta. Podobnie, jak w Hot Pursuit, do zabawy wchodzi motyw z wydziałem pościgowym. Tak samo, jak w szóstej części Need For Speed, policja nigdy nie wybacza zwolennikom dużych prędkości. Kiedy podczas wyścigu przypałętał się funkcjonariusz, natychmiast włączyła się osobna mini gra, podczas której trzeba było przetrwać na szosie trzy minuty i nie dać się w tym czasie zatrzymać. Gliniarze próbowali wszystkiego. Wezwali nawet pięć dodatkowych samochodów, wyprzedzili nasz wóz i zaczęli sukcesywnie zwalniać. Udało nam się jednak uciec, przez co zaliczyliśmy tak zwanego „Pursuit Breakera", a gra wypłaciła w zamian dużo punktów reputacji. Obok samych wyścigów powraca oczywiście Drag Mode, czyli próba pokonania wyznaczonego odcinka w jak najkrótszym czasie. W pełnej grze zobaczymy blisko czterdzieści samochodów, a wśród nich europejskie piękności pokroju BMW i Volkswagena.

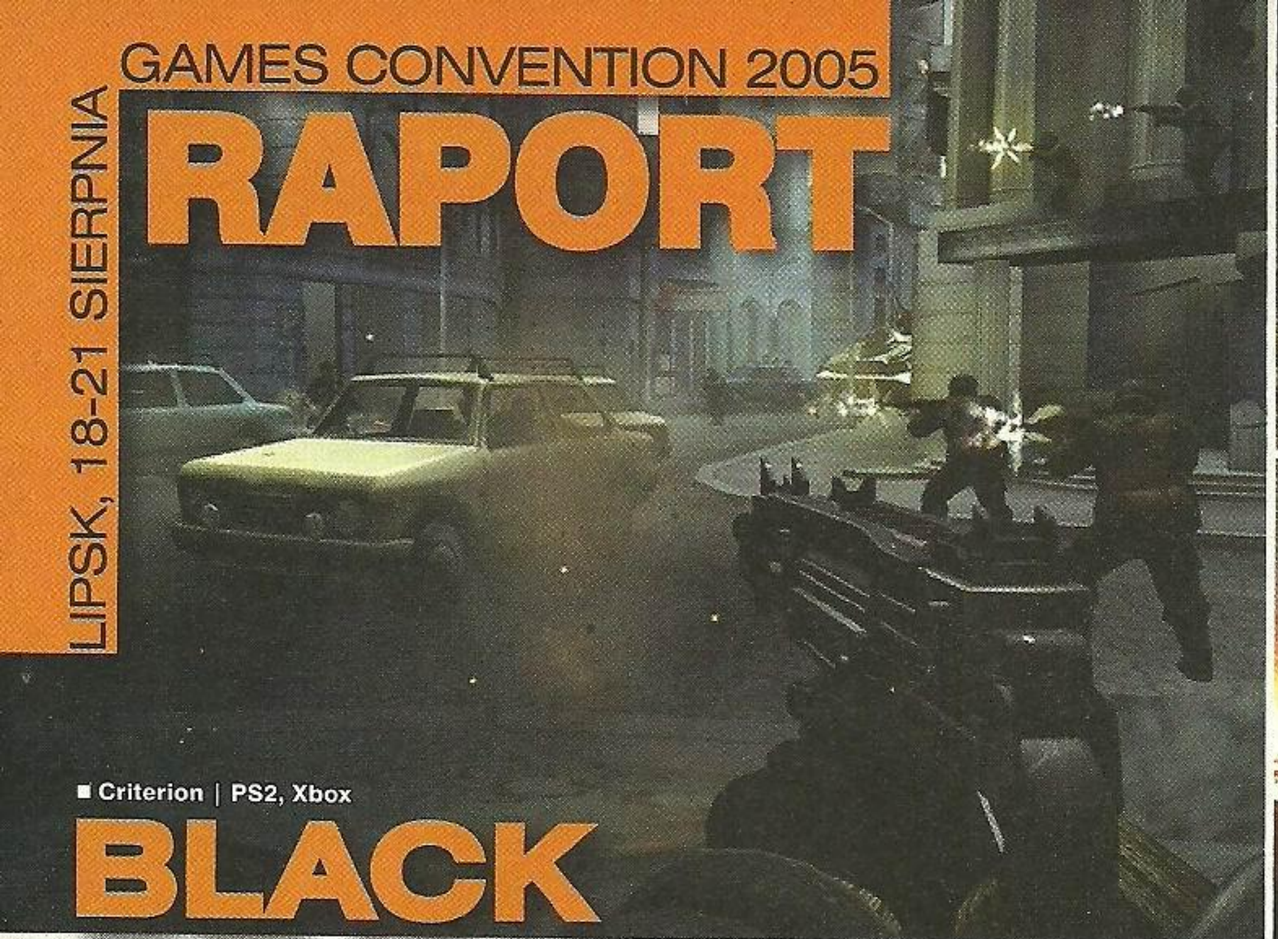


Świetnie wypada nowa stylizacja tej gry – pochmurne niebo, brudne tory i rdzawe kolory nadadzą jej charakteru, a lekko zmieniony model jazdy i pościgi policyjne to fajny kompromis pomiędzy serią Hot Pursuit i Underground. Oprawa graficzna Need for Speed również idzie w dobrym kierunku – samochody w tej serii wyglądają świetnie i coraz bardziej przypominają autentyczne modele.

GAMES CONVENTION 2005

LIPSK, 18-21 SIERPNIA

RAPORT



■ Criterion | PS2, Xbox

BLACK

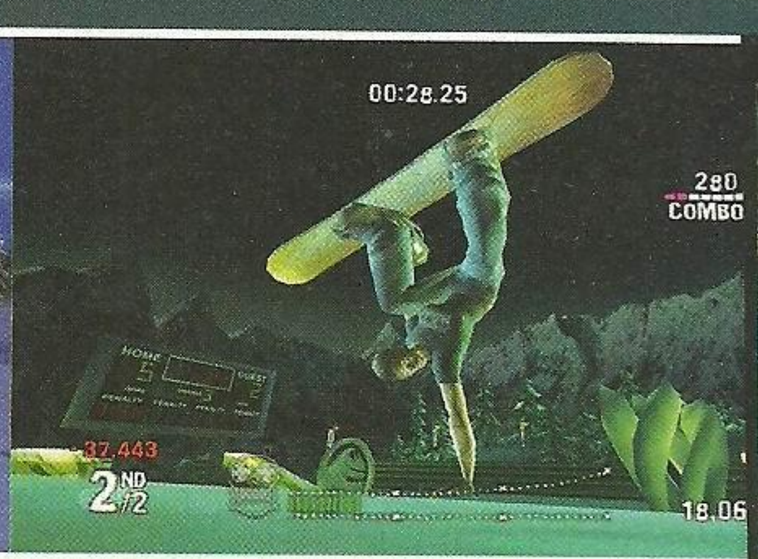
▶ Matt sez: Jeśli dumni ojcowie Burnouta odsłaniają światu nowy projekt, to macie pewność, że będziemy go śledzić od pierwszej linijki kodu, aż po ostatnią. Co prawda Black prezentowany był już na E3 2005, ale dopiero w Lipsku sprawdziliśmy jego grywalną wersję. Co wyróżnia ten shooter fpp spośród innych? Przede wszystkim błyskawiczne tempo akcji oraz mocno interaktywne otoczenie, które sypie się w pył wraz z rosnącą ilością pochłoniętych pocisków. To nie żadna nowość – powiecie – przecież rozpadające się ściany widzieliśmy już w pierwszym Red Faction. Ale wierzcie mi, nie na taką skalę jak w Black. Już pierwsze drzwi w grze zmuszony byłem rozwalić strzelbą. Dostałem raptem kilka minut na dotarcie do ostrzeliwanego oddziału gdzieś w centrum miasta i niespecjalnie miałem czas na kombinowanie, jak inaczej można przebić się przez zablokowany zamek. Jeden strzał, a potem widziałem już tylko bezwładnie szybujące drzwi i kawałek gruzu, który odpadł od ściany w miejscu trafienia. Zatkało mnie. Black to tytuł, gdzie strzelby mają tak duży kaliber, a granaty tak wielką moc, że potrafią więcej, niż w jakiejkolwiek innej grze. Rzuć odłamkowym w szybę, a zobaczysz, jak zawartość pomieszczenia wraz z okruchami szkła wysypuje się na zewnątrz. Rzuć w zaparkowane samochody, a nie tylko one wylecą w powietrze, ale podmuch rozwali wszystko, co stoi w pobliżu. Już nic nie zastąpi mi akcji, kiedy siejąc za uciekającym wrogiem, ostrzelałem budynek, którego kilka oderwanych kawałków spadło na jezdnię.

Potęga shooterów fpp leży w wielu czynnikach, ale Criterion udowadnia, że kiedy bohaterowi sypie się na głowę tona gruzu i innych odstrzelonych śmieci, to moc tę czuć najlepiej. Łatwe do przyswojenia okazało się sterowanie, nawet pomimo tego, że każdy przycisk pełni w grze jakąś funkcję. Spust znalazł się oczywiście pod R1 i kiedy testowaliśmy grę z Mielem, paluchy nam z niego nie schodziły. Jatka w Black jest niesamowita, ale o wiele bardziej opłaca się strzelać krótkimi, kontrolowanymi seriami, niż wywalać cały magazynek na jednego, dobrze ukrytego przeciwnika. Black rozróżnia strzały w korpus od headshotów, więc ekonomiczniej będzie egzekwować te drugie. Jednak power trzymanych w rękach fuzji, nieważne, czy mówimy o ręcznym pistolecie, shotgunie, AK-47, czy wyrzutni rakiet, jest na tyle potężny, że nie można odmówić sobie plucia całymi magazynkami. Oprócz strzelania, bardzo intuicyjnie i szybko wymienia się magazynek na nowy, zoomuje, przykuca i rzuca granatami. Wczesna wersja Black cierpiała na zanik inteligencji u wrogów, przez co momentami robiła się dziecinnie prosta. Wystarczyło rzucać granatami w przeciwników, którzy z jakichś powodów nie uciekali, tylko tępo celowali do głównego bohatera. Jedna eksplozja robiła z nimi porządek, a jeśli to nie wystarczyło, zawsze można było dobić ich z karabinu.

Black nie wygląda jeszcze ładnie. Na pewno jest kolorowy i megawidowiskowy, bo każda seria z karabinu generuje tonę dymu, iskier i eksplozji, ale mimo tego pełno jest w grze ostrych krawędzi i obiektów wykonanych w niskiej rozdzielczości. Od tej pory Black wyglądał będzie już tylko ładniej i lepiej, ale w kwestii widowiskowości nie zmieniałbym już absolutnie niczego. Żaden strzał nie pozostaje bez konsekwencji dla otoczenia i to jest fajne. Pytacie o fabułę „Czarnego"? Cóż, akcja Black rozgrywa się w niedalekiej przyszłości na terenie Wschodniej Europy. Nasz bohater to były członek bojowej ekipy o nazwie Black Operations. Kiedy jego koledzy po fachu gubią się podczas misji, emeryt wraca do czynnej służby, aby ich odnaleźć i pozbierać do kupy. Przy całej tej widowiskowości, trochę śmieszne wydają się polecenia szefów, aby działać po cichu. Szybki rzut oka na dostępne bronie, pierwsza seria z podręcznego karabinu, a przez długi czas nie będziecie chcieli działać po cichu. Niestety, w Black przenosić można tylko jeden rodzaj broni naraz. Oznacza to, że jeśli zdecydujecie się na przesiadkę z dwururki na karabin maszynowy, to podnosząc automat z ziemi, wyrzucicie shotguna. Martwi przeciwnicy są jednak na tyle użyteczni, że zawsze wypada z nich amunicja i apteczki, więc w sprawnych dłoniach bohater wytrzyma naprawdę długo. Aby jeszcze bardziej podkręcić tempo akcji, w grze wykonujemy misje na czas, a na każde zadanie przewidziano odpowiednią jego ilość. Moją pierwszą misją było wydostanie się spod ostrzału i dobiegnięcie do skrzyżowania z uwięzionymi ziomkami. Kilka razy nie wyrobiłem się w czasie i w ten sposób kończyła się moja przygoda z grą, ale kiedy już wybroniłem przyjaciół z opresji, natychmiast dostałem nowe zadanie – szturm na wskazany budynek.

Najmocniejszym elementem Black są w tej chwili efekty dźwiękowe – masywne, potężne, dzięki nim wiemy, z jakiego kalibru zniszczeniami mamy do czynienia. Duże brawa należą się Criterion za to, że pokazuje grę na etapie, na którym ciągle liczne błędy i kiepska inteligencja nie przeszkadzają już w dobrej zabawie. Black nie weźmie udziału w świątecznej gorączce, nawet pomimo faktu, że w tym okresie gry sprzedają się po prostu najlepiej. Luty 2006 – w tym miesiącu zobaczycie, do czego naprawdę zdolna jest wyrzutnia rakiet w grze video.

▶ I Mielu to potwierdza: Black zabija. Nie jest Burnoutem fpsów – choćby dlatego, że nie jest tak dopracowany (przeciętna grafika i nie lepsze SI), ale wierzę, że to się zmieni. Czemu Black zabija? Bo po pięciu minutach spędzonych z grą człowiek chce jeszcze więcej. A po kolejnych pięciu jest już uzależniony. Intensywność akcji to drugie imię gier Criterion. Tu wszystko dzieje się błyskawicznie – jednym granatem otwiera się drzwi strącając nadbiegającego przeciwnika, a następnym masakruje ukrywających się za samochodem leszczy oraz oczywiście samą furkę. Po każdym strzale pękają szyby, sypie się tynk, wzbija się kurz i zostają dziury w ścianach. Tu nie da się iść spokojnie, bo ciągle ktoś strzela. A to z karabinu, a to z wyrzutni rakiet, siejąc prawdziwe spustoszenie. Co chwila coś wybucha, a w uszach brzmi świst kul przelatujących obok głowy. Mówicie mayhem, myślicie Black.



■ EA BIG | PS2, Xbox

SSX ON TOUR

▶ Pierwszy kontakt z SSX On Tour jest dokładnie tym, czego potrzebuje wygłodzony miłośnik serii – nowe tory, nowi zawodnicy i narty, absolutnie świeży środek transportu w tej grze. Jeśli zetknęliście się z poprzednimi odsłonami gry, nie potrzebujecie godzinnego samouczka wyjaśniającego zasadę „No Tricks, No Boost", tylko bezpośrednio przenosicie się na tor, gdzie On Tour odsłania swoje prawdziwe oblicze.

Popularnym trybem zabawy na wystawie był multiplayer, konsole z grą przeżywały szturm miłośników SSX i w ten sposób było ekonomiczniej. Niespecjalnie wierząc w swoje siły rzuciłem wyzwanie pewnemu Niemcowi, po czym przeniesieni zostaliśmy na gigantyczny tor. Tak jak myślałem, jazda na nartach niewiele różni się od zjazdu na snowboardzie. Postać, którą kierujemy, wykonuje oczywiście inne triki, a po upadku, czy wzbiciu się w powietrze inaczej reaguje, jednak nie ma mowy o zmianach w mechanizmie zabawy. Wybór narty/deska jest zatem zabiegiem czysto kosmetycznym, ale bardzo dobrze, że się pojawił. Na drugi rzut oka, On Tour nie jest tak ładny i szybki, jak SSX3 – EA BIG musi jeszcze popracować zarówno nad płynnością, jak i jakością tekstur. Wracając jednak do pojedynku z Niemcem – bardzo fajnie jest sprawdzić się w nowej grze z kimś, kto wcześniej w nią nie grał. Okazuje się, że On Tour, to stary dobry SSX, w którym oprócz wyścigu skupiamy się na wykręcaniu obłędnie punktowanych trików. Zniknął co prawda wskaźnik UBER, który dotąd informował nas o tym, że można odpalać triki wyższego poziomu, jednak w jego miejscu pojawił się nowy, dłuższy pasek o identycznej funkcji.

Jeśli miałbym na coś narzekać, wymieniłbym ostre, znacznie ostrzejsze niż w poprzednich częściach zakręty, przez co sporadycznie narażałem mojego zawodnika na bliskie spotkania ze skalną ścianą. Twarzą naprzód. Siłą poprzednich SSXów były szerokie tory, natomiast zwężanie ich w niektórych miejscach nie jest tym, czego oczekiwałem. Kompletnej zmianie uległa ścieżka dźwiękowa, nadal jednak można usłyszeć funkowe kawałki.

Jeśli tylko do dnia premiery zespół EA BIG podkręci animację, to z całą pewnością dostaniemy kolejną świetną część SSXa na konsole obecnej generacji! Po prostu nie ma innej opcji. [mt]

■ Konami | PS2

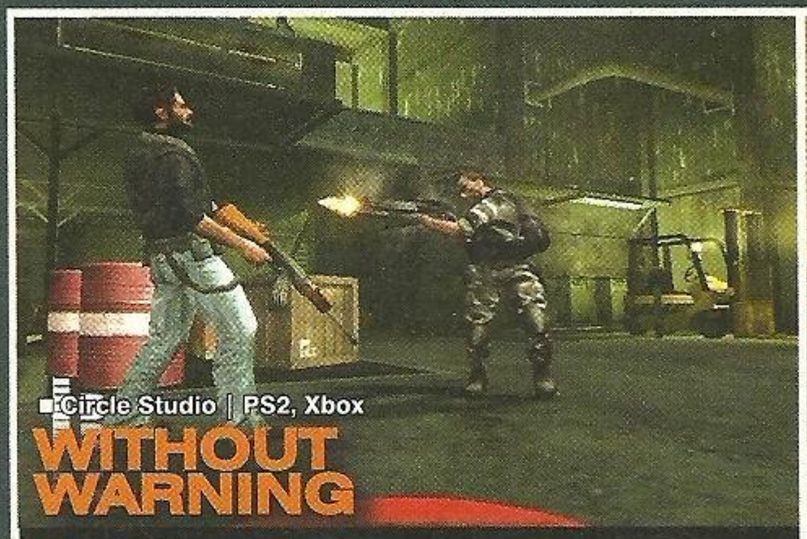
CASTLEVANIA CURSE OF DARKNESS

► Hector, bohater najnowszej Castlevanii, nie należy do rodu Belmontów. Był zaufanym człowiekiem samego Draculi, ale w wyniku pewnych niesprzyjających okoliczności, między innymi śmierci ukochanej, odwrócił się od swojego pana. Ta kiepska wymówka ma być wystarczająco dobrym powodem, żeby wybić hordy nieumarłych i innych dziwnych stworów, w towarzystwie trzydziestu różnych pomocników. Innocent Devils to postacie mające za zadanie pomóc Hectorowi w ten, czy inny sposób.

Mnie towarzyszył ogromny golem wypłacający potężne ciosy napotkanym przeciwnikom i komponujący ich z glebą. Prócz niego mają być też stworki, dzięki którym, na przykład, da się podlecieć w położone wysoko, niedostępne miejsca, bądź też otworzyć zaryglowane drzwi.

Nowa Castlevania póki co nie przyciągała niczym specjalnym. Najbliżej jej do Lament of Innocence, z tym, że walki były bardzo, ale to bardzo proste. Dało się zalockować na przeciwniku, ale z niewiadomych powodów po dwóch ciosach bohater krzyczał do swojego kompana, żeby tamten również zaatakował. Cios, cios i okrzyk. Nie jest to zbyt dobre rozwiązanie szczególnie, gdy Hector zatrzymuje się przed uzbrojonym po zęby przeciwnikiem tylko po to, żeby coś krzyknąć do swojego kumpla. Standardowo da się podrzucić oponenta i zaatakować z wyskoku, chociaż sterowanie nie jest aż tak intuicyjne jak w Devil May Cry.

Największym problemem w chwili obecnej była kamera umieszczona zbyt blisko bohatera. Czasem lockowała się tak, że kompletnie nie było nic widać prócz Hectora, kojarzącego mi się bardziej z Harrym Potterem niż Dantem. Gość ma płaszczyk czarodzieja, a nie megafakera. No i walczy przy użyciu szpady, a nie potężnego miecza. Niezbyt przypadł mi do gustu taki design postaci. A jeszcze mniej to, że gra była bardzo ciemna. Bohater podróżował przez jakiś zamek, ale niewiele było widać. Na szczęście dałem radę dojrzeć, że walczyłem ze szkieletami i słusznych rozmiarów koleżką machającym potężnym młotem to w jedną, to w drugą stronę, w akpompaniamencie bardzo przeciętnej grafiki. [ml]



■ Circle Studio | PS2, Xbox

WITHOUT WARNING

► Nie każda gra wydawana przez Capcom utrzymuje ten cudownie wysoki poziom, za który czcimy tę firmę. Do Without Warning siadaliśmy pełni dobrych myśli, tym bardziej, że gra w akcji prezentuje się naprawdę ślicznie. Ładne, bogato oświetlone tekstury, płynna animacja postaci oraz wizja strzelaniny tpp w wydaniu eks-Core Design wystarczyła, żeby dać tej grze szansę.

Without Warning to historia pewnego ataku terrorystycznego na fabrykę chemiczną. Zamachowcy oczywiście czegoś tam chcą, a na spełnienie swych żądań dają rządowi USA dwanaście godzin. Dokładnie tyle ma zająć graczom ukończenie gry, co jest całkiem świeżym patentem.

W Without Warning zagramy nie jedną, a sześcioma postaciami, przy czym każda z nich należy do zupełnie innej grupy społecznej. Będziecie mieli okazję wykazać się jako żołnierz sił specjalnych, przysłany, by odbić zakładników, a oprócz tego – sekretarka, która nie może wrócić do domu, kamerzysta, którego samolot rozbija się na terenie fabryki, a nawet ochroniarz rozwiązujący problem terrorystów na własną rękę. Akcja gry nie pozwoli nam oczywiście na dowolne przełączanie się między postaciami, a zrobi to za nas, automatycznie.

W Lipsku mieliśmy okazję zagrać jako Hooper, dowódca sił antyterrorystycznych. Po wzięciu pada w dłonie nastał czas zgrozy. O ile żołnierzem steruje się bez większych zastrzeżeń, tak podczas celowania, kiedy kamera zajmuje miejsce nad jego prawym ramieniem, niespecjalnie potrafiliśmy kogokolwiek trafić. Terrorystów co prawda nie brakuje, a sieka mogłaby być naprawdę ciekawa, gdyby nasz bohater celował przynajmniej tak, jak Leon Kennedy w RE4. W Without Warning można poruszać się na boki i w tym czasie trzymać przeciwnika na muszce, ale kursor porusza się na tyle chaotycznie, że trafienie kogoś to kwestia anielskiej cierpliwości. Aha, przeciwnicy się respawnują. Zabiliśmy kilku terrorystów (ślepo ufając, że gra za moment stanie się lepsza), a po kilku chwilach pojawili się ci sami! Znikąd! Dzięki Bogu, Hooper rzucał granatami, które załatwiały sprawę na nieco dłużej. Ale i tak jesteśmy pełni obaw, co do tej strzelanki.

■ Ubisoft | Xbox

BLAZING ANGELS

► Mimo iż konsola z tą grą wieszała się niezwykle często, Blazing Angels ma w sobie magiczną moc przyciągania. Rumuni z zespołu Ubisoft Romania pamiętają o miłośnikach samolotów z czasów drugiej wojny światowej, którym marzy się efektowna i prosta strzelanka, a nie symulator. Spędziłem z Blazing Angels kilkadziesiąt minut (czas mierzyłem od jednego zwiechu konsoli, do kolejnego) i pomimo tego, że nie bardzo wiedziałem jakie są moje cele, przyjemnie siedziało się za sterami P-51 Mustang i podziwiało prześliczną grafikę.

W przyszłości polatamy sobie blisko czterdziestoma samolotami, ale póki co zadowoliłem się jednym. Skoro jednak widziałem uciekających w panice Amerykanów i płonący port, zorientowałem się, że jestem nad Pearl Harbour, a moim zadaniem jest obrona tego miejsca przed Japończykami. Skośnoocy pojawili się znikąd (brakuje radaru) i momentalnie przystąpili do zatapiania statków mojego kraju. Niestety, pomimo tego, że bardzo chciałem ustrzelić któryś z wrogich samolotów, niespecjalnie mi się to udało. Natomiast kiedy wykonałem koszący lot nad ziemią i zacząłem strzelać do swoich ludzi (ciągle uciekających w panice), okazało się, że nie jestem w stanie ich skrzywdzić.

Z wyjaśnieniami przyszedł developer w postaci przemiłego Rumuna. Okazuje się, że w Blazing Angels nie da się zabijać własnych ludzi, ani niszczyć jednostek. Celem gry jest walka z wrogiem i w gotowej wersji zapewne również nie da się skasować nikogo poza nim. Widziałem, jak zgromadzeni wokół tej pozycji gracze kręcili na to nosami, ale wątpię, aby coś zwojowali.

Świetne wrażenie zrobiła na mnie woda. Nie dość, że lekko faluje i wygląda bardzo realistycznie, to na dodatek świetnie odbija otoczenie. Musicie zobaczyć, jak czarne kłęby dymu unoszące się z rozwalonego statku odbijają się w jej tafli. No i fajnie jest widzieć, jak gra ewoluuje. Parę miesięcy temu w Londynie podczas prezentacji Ubisoftu pokazywano jej niegrywalną, wyciągającą 10 klatek animacji na sekundę wersję. Na E3 w maju można już było spróbować swych sił w Blazing Angels, ale gra chodziła wolno. W sierpniu jest już prawie okej, poprawy wymaga jedynie celowanie i wyraźniejsze zaznaczenie celów. [mt]

■ Blizzard | PS2, Xbox, GCN

STARCRAFT GHOST

► Dobrze widzieć, że Ghost nabiera kolorów, choć opowieść o tej grze to jedna z tych niekończących się historii. Blizzard sukcesywnie przekłada premierę konsolowego Starcrafta i trudno się dziwić, gdyż gra póki co nie przybrała kształtu, z którego można być dumnym. Pewnie, Blizzard może liczyć na fanów oryginalnego Starcrafta, który wykształcił na świecie istne rzesze hardcore'owych maniaków i dorobił się setek turniejów, ale z drugiej strony... Czy dzisiejszy, przeciętny nastolatek powinien czuć miłość do tego tytułu? Niekoniecznie.

Starcraft: Ghost grywalny był zarówno w trybie Single Player, gdzie jako Ghost Nova penetrowaliśmy od wewnątrz fabrykę Terran oraz Multiplayer, który jest zwyczajną strzelaniną deathmatch (choć można ustawić również inne tryby sieciowej zabawy). Koniec z wodzeniem kursorem po ekranie. W miejsce taktycznej strategii wchodzi pełnokrwista strzelanina tpp (jeszcze jedna!), która na tle tego, w co możemy dziś zagrać na konsolach, na pierwszy rzut oka absolutnie niczym się nie wyróżnia. No, chyba, że dostajecie ciarek na samą myśl o Terranach, Protossach i Zergach – wówczas Ghost ma prawo żerować na Waszym sentymencie.

Przez większość czasu kamera podąża grzecznie za Novą, natomiast kiedy bohaterka wyciąga broń i celuje – zajmuje miejsce nad jej prawym ramieniem. Baza Terran pełna jest łatwych do rozwalenia robali, które wywiercają się z ziemi i przechodzą do bezpośredniego ataku. Na szczęście nie są też specjalnie wytrzymałe, a problemów z celowaniem większych nie mieliśmy.

Szczerze mówiąc, oprawa wizualna StarCraft: Ghost nie robi większego wrażenia. Proste obiekty o znikomej ilości szczegółów nie mają prawa podnieść Wam ciśnienia, zaś samo strzelanie niespecjalnie rajcuje i w konsekwencji staje się nużące po pięciu minutach. A oprócz niego jest już tylko zbieranie kart magnetycznych i kodów do drzwi. Z drugiej strony, w tej grze siedzi już tyle pieniędzy i ludzkiej pracy, że może (i powinna) mieć drugie dno.

Przekonamy się, gdy wreszcie dostaniemy w swoje łapki grywalną betę.

GAMES CONVENTION 2005

RAPORT

LIPSK, 18-21 SIERPNIA

■ Sony | PS2

SHADOW OF THE COLOSSUS

▶ Problem z tą grą jest taki, że jest ciemniejsza i znacznie mniej kolorowa niż ICO, akcja nie toczy się w potężnym zamku, a na pustym, zamglonym terenie. Na domiar złego, póki co nie da się spotkać giganta. Postać bohatera jest duża i bardzo ładnie animowana, a i do dzielnego wierzchowca nie można się przyczepić, ale kompletnie nic poza tym tu nie ma. Młodzieniec może walczyć mieczem, a raczej machać nim, bo z kim ma walczyć, skoro jeździ po pustym terenie? No i korzysta z łuku – podczas jazdy można z niego strzelać. Tylko po co i do kogo? Dziwnie wygląda sprawa ze sterowaniem. Trzeba trzymać iks, żeby koń w ogóle chciał jechać. A jak wtedy obracać kamerę prawą gałką analogową? Tego już nikt nie umiał powiedzieć.

Tekstura podłoża jest brzydka i rozlazła, chociaż całości nie da się pomylić z inną grą niż ICO – ten sam styl, podobne filtry. Oczywiście jeszcze trochę czasu minie zanim gra się ukaże, ale w demie z GC nie było nic do roboty, prócz jazdy na koniu lub przebieżek po pustym i brzydkim terenie. W taki sposób chyba nie promuje się tytułu, prawda? Przecież głównym pomysłem w tej grze, są walki przeciwko szesnastu wielkim przeciwnikom, z których każdy mógłby być końcowym bossem w niejednej innej pozycji. Ogromne postacie, po których trzeba się wspinać dobrą godzinę zanim dotrze się do ich słabego punktu. I dlatego byłoby miło, gdyby pokazano chociażby jednego takiego giganta.

Zaczynamy nabierać podejrzeń, że albo „genialny i unikatowy" system gry się nie sprawdza i ktoś boi się go pokazać (tym samym przyznając do porażki), albo jest aż tak dobrze, że dopiero miesiąc przed premierą nastąpi uderzenie z grubej rury. Gwoli szczerości – krążą słuchy o tym, że kilka osób już giganta widziało. Ciekawe, czy i teraz im się ta sztuka udała. My niestety musieliśmy zadowolić się jazdą konną, która jest dość powolna i toporna. Hmmm...

□ Nintendo | NDS

NINTENDOGS

▶ Jeśli do tej pory niespecjalnie potrafiłem przekonać się do NDS, tak psy Nintendo momentalnie zmieniły mój punkt widzenia. Gra, która w Japonii notuje obłędne wyniki sprzedaży, już niebawem przypłynie na Stary Kontynent, gdzie postara się powtórzyć dotychczasowe sukcesy. Pomimo całej tej famy o wyższości Nintendogs nad innymi grami, NDS z tym cartem był bodaj najsłabiej obleganym stanowiskiem wielkiego N. Mnie to pasowało, bo do psów wracałem często.

Jak domyślacie się z tytułu, zabawa w Nintendogs polega na wychowywaniu psów. Nie jednego, a trzech. Psiaki hasają po niewielkim pokoju i doskonale reagują na każdą zmianę, jakiej dokonamy w ich świecie stylusem lub własnym głosem. Najfajniejszy jest początek, kiedy oswajacie się ze swoimi milusińskimi, rzucacie im piłkę, sprawdzacie jak się bawią, karmicie je, drapiecie za uchem i wykrzykujecie komendy. O tak, gra pozwala uczyć psy nowych komend, ale dość śmiesznie wyglądałem w momencie, kiedy wszyscy rysowali po ekranach stylusem, a ja, próbując przekrzyczeć panujący w hali gwar, darłem się do mikrofoniku DS'a.

W zasadzie ciężko rozpatrywać Nintendogs w kategoriach gry – tu nie ma zadań, punktów, ani żadnych bonusów. Jest za to ogromna satysfakcja, kiedy Wasz pupilek rozwija się dokładnie tak, jak sobie tego życzycie. Najbardziej rozbawił mnie mały Chihuahua, który po kilku minutach zabawy zaczął mi elegancko aportować. Powaga! Rzuciłem psiakom czerwony spodek, ale tylko Chi przyniósł go z powrotem przed ekran domagając się ponownego rzutu. Mistrzowska jest w tej grze również animacja psów! Pomijam fakt, że wykonano je w pełnym 3D, ale sposób, w jaki się ruszają jest dokładnie taki, jak prawdziwych zwierzaków. Patrząc na reakcje stworzonek, na to, jak ze mną współpracowały i bawiły się zabawkami doszedłem do szybkiego wniosku, że każde z nich to małe dzieło sztuki.

Nazwiecie Nintendogs drugim Tamagochi, ale to też nieprawda. Tylko tutaj, otwierając wielkie pudło o nazwie „Supplies", dostaniecie dostęp do kilkudziesięciu różnych zabiegów, jakim następnie poddacie swoich przyjaciół. Byłem dumny czesząc małego Chihuahua, puszczając mu szybką muzę do zabawy, a najstarszego z nich nazywając „Mario". Szkoda, że na wystawie prezentowano tylko krótkie demo. [mt]

□ Sega | NDS

SONIC RUSH

▶ Fakt że Nintendo DS jest wyposażone w dwa ekrany jakoś specjalnie nie przemawia do producentów gier. Przeważnie wykorzystują ekran dotykowy do pokazywania mapy, albo niezbyt zabawnych mini gier.

Nieco inaczej sprawa wygląda w przypadku Sonic Rush, klasycznej platformówki 2D z ponaddźwiękowym jeżem w roli głównej – dwa ekrany DSa zostały wykorzystane do pokazania większego kawałka poziomu. W momencie, w którym jeż przekracza pewną wysokość, po prostu przeskakuje z jednego ekranu na drugi i tam płynnie kontynuuje swój bieg. Zastosowano przy tym inteligentną kamerę – gdy Sonic zjeżdża ze sporego wzniesienia zawsze robi to z górnego ekranu, nigdy z dolnego, na którym pokazane są niebezpieczeństwa czyhające poniżej.

Początkowo ciężko przyzwyczaić się do takiego rozwiązania – zdarzało się, że tępo wpatrywaliśmy się w ekran, z którego Sonic właśnie zniknął i dopiero po sekundzie przypominaliśmy sobie, że trzeba zerknąć na ten drugi. Chyba nie trzeba dodawać, co taka chwila nieuwagi oznacza przy ogromnych prędkościach, jakie rozwija bohater mknący po poziomach napakowanych trampolinami, pętlami oraz przeszkadzajkami – wystające z ziemi kolce, czy czające się na bohatera kraby i inne, równie straszne stworzenia, są tutaj na porządku dziennym. Pierścieni do zbierania również nie brakuje.

Sonic Rush prezentuje się bardzo ładnie i jest do bólu płynny, zaś postać bohatera jest duża i elegancko animowana. Zapewne tak samo będzie z nową koleżanką, niejaką Blaze the Cat, czyli drugą grywalną postacią. Jednakże w prezentowanej na GC2005 wersji nie było możliwości sprawdzenia jej w akcji.

Czeka nas więc kolejna część wspaniałej serii w wersji na DS. Co prawda nie wykorzystuje w jakiś bardzo innowacyjny sposób dwóch ekranów, ale jest, jak zawsze, bardzo grywalna. Ciężko się oderwać.

■ Sega | PSP

VIRTUA TENNIS

▶ Virtua Tennis na PSP prezentuje się równie dobrze jak na PS2 i DC. To zdecydowanie wystarcza, żeby z miejsca pokochać tę grę, a także stracić przy niej kilka ładnych godzin.

Modele postaci wydają się mieć odrobinę mniej polygonów niż te na dużych konsolach, ale to prawdopodobnie tylko złudzenie. A nawet jeśli nie, to maleńki (w porównaniu z telewizorami) ekran PSP pozwala skutecznie ukryć ten fakt. Animacja zawodników to klasa sama w sobie – wszystkie ruchy są płynne i bardzo naturalne. Tradycyjnie już po zdobytym punkcie zawodnicy mruczą coś pod nosem, kręcą głowami, pokazują rakietą, że piłka weszła w pole i nie zgadzają się z decyzją sędziego. Wszystko dokładnie takie samo, jak na dużych konsolach.

World Tour jest konwersją drugiej części Virtua Tennis, z tym, że wymieniono dostępnych zawodników na bardziej aktualnych. Wyleciał Kafelnikov, czy Enquist, a na ich miejsce wskoczyli Hewitt i Haas. Wśród pań moją faworytką jest Sharapova i „terminator" Mauresmo.
W sumie po ośmiu zawodników obu płci. Tradycyjnie można zagrać tylko jednego seta, od dwóch do sześciu gemów. Powraca dwadzieścia osiem znanych kortów, z czego sprawdziliśmy trzy – wszystkie są niemalże takie same jak w oryginale. Co prawda sędzia siedzi teraz na zwykłym krzesełku, ale prócz tego większych zmian w wyglądzie kortów brak. Nawet gra się dokładnie w ten sam sposób, co oznacza, że nie sposób oderwać się od konsolki. Dalej dużo wygodniej jest wymiatać u dołu ekranu, niż na górze. Maleńkim problemem jest kamera, będąca zbyt blisko kortu, przez co „górny" gracz czasem bywa ucięty.

Przynajmniej tak jest w trybie gry Wi-Fi. A, tak, to on jest jedną z bardziej widocznych różnic między nowym VT, a starymi częściami.

Konsolki wykrywają się w mgnieniu oka. W specjalnym menu pokazane były obecne w sieci peespeki – te oznaczone na zielono oczekiwały na rywali. Chyba tylko raz zdarzyło się, żeby połączenie zostało zerwane, a i tak nie wiem, czy to nie sprawka Matta. Bo wiecie, granice tolerancji można mieć szerokie, ale kiedy się, że tak delikatnie to ujmę, nie wygrywa siedemnastu setów z rzędu, to naprawdę można się wkurzyć. A wtedy do głowy przychodzą różne pomysły – z dezaktywacją dostępności konsolki poprzez Wi-Fi włącznie. Poza tym ogromnym plusem zabawy przez sieć jest fakt, że gra się ciągle na dole ekranu, przez co wszystko widać wyraźniej. Zwolnienia występują jedynie w momencie zdobycia punktu – mija chwilka zanim pojawi się wynik.

Poza tym nie ma tu nic nowego. Znowu można rozegrać turniej, pojedynczy mecz, albo „podbić" cały świat. Nawet muzyka w menu i odgłosy towarzyszące zmaganiom na korcie są identyczne, jak w starych już wersjach na duże konsole. Krótko mówiąc, to będzie świetna gra. [ml]

■ Crystal Dynamics | PS2, Xbox

TOMB RAIDER LEGEND

▶ Na prezentację Tomba trafiliśmy przypadkiem – akurat znaleźliśmy się w dobrym miejscu o właściwej porze. Co prawda nie mogliśmy pograć, ale siedzieliśmy metr od prezentującego grę gościa, więc wiemy, że wszystko co widzieliśmy, to rzeczywisty silnik gry. TR wraca do korzeni i nie są to puste słowa. Prezentowany poziom zawierał ogromne maszyny zbudowane przez starożytne cywilizacje, wielkie dźwignie oraz, oczywiście, labirynt najeżony pułapkami.

Już na pierwszy rzut oka można powiedzieć, że Legend prezentuje się wyśmienicie. Spora widoczność, piękne i bardzo szczegółowe otoczenie, wyraźne tekstury i to, co najważniejsze, czyli napakowany polygonami nowy model Lary. Bohaterka ma teraz ogromne, ale nie piramidalne (a ładnie zaokrąglone) piersi. Buzia też jej się zaokrągliła. Panna Croft porusza się z niezwykłą gracją i wdziękiem – zgodnie z zapowiedziami jest teraz znacznie bardziej kobieca. Animacja ruchów jest pierwszorzędna i widać, że współgra z fizyką. Na przykład, gdy Lara buja się na linie, trochę bezwładnie latają jej nogi.

Tym razem wszystko, co znajdzie się na wyposażeniu Croftówny, nie zniknie w plecaku bez dna, a widoczne będzie podczas gry. Granaty, pistolety, flary znajdą się przy pasku bohaterki. Niestety nie dowiedzieliśmy się, czy to oznacza, że dziewczyna będzie nosić na plecach ciężki wór z milionem gadżetów, czy też będzie musiała odkładać ich nadmiar na ziemię. Za to zauważyliśmy, że na wyposażeniu ma headset (słuchawka w prawym uchu), a także linkę z hakiem pozwalającą na przykład przyciągnąć tratwę znajdującą się po drugiej stronie zbiornika wodnego. Mało tego, można też podskoczyć i wtedy zaczepić linkę o sufit, przeskakując w ten sposób nad przepaścią, czy wilczym dołem.

Tomb Raider nie może obejść się bez pułapek i tym razem nie będzie inaczej. Klingi wyskakujące ze ścian, czy poruszające się w pionie wirujące ostrza, to tylko przedsmak tego, co czeka Larę. Ale już teraz można powiedzieć, że twórcy gry czerpią garściami z Prince of Persia: Sands of Time. Nie tylko w kwestii pułapek, ale nawet chociażby w sposobie prezentacji poziomów – gdy Lara wchodzi do nowego pomieszczenia, kamera objeżdża cały level pokazując, gdzie jest wyjście. Sama wspinaczka po półkach skalnych też od razu kojarzy się z przygodami Księcia.

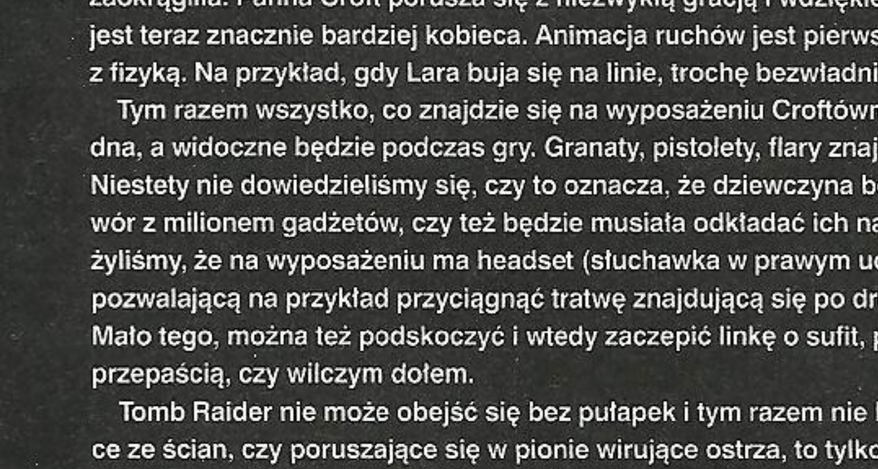
Całe szczęście, że nie trzeba już idealnie się ustawiać do skoku. Lara może zawisnąć na jednej ręce, lekko się rozbujać (hej, Kratos też tak umie) i przeskoczyć dalej. Kamera zawsze ustawia się tak, żeby dobrze było widać gdzie należy się kierować.

Dziewczyna wciąż jest w świetnej kondycji i bez problemów radzi sobie ze wskakiwaniem na wyższe półki, nawet wtedy, gdy wisi poniżej. Chyba trochę nagina rzeczywistość, bo nie znamy nikogo, kto potrafiłby się wybić dwa metry do góry z takiej pozycji. Poza tym uwielbia akrobacje – zamiast normalnie wdrapać się na półkę skalną, podciąga się i staje na rękach, i dopiero wtedy przegina się, by wylądować na nogi. Mało tego, w innych grach jest tak, że podczas bujania się na drążku bohaterowie żeby zmienić kierunek ruchu po prostu w momencie chwilowego zatrzymania przekładają dłonie i obracają się o sto osiemdziesiąt stopni. Lara robi to inaczej – niczym chińska akrobatka wybija się w powietrze, obraca w locie i spada na drążek ustawiona w odpowiednim kierunku. Przyjemną wiadomością jest także to, że Panna Croft będzie miała możliwość chwycenia się półki skalnej automatycznie, co uchroni nas przed przypadkowymi upadkami.

Starożytne cywilizacje miały to do siebie, że wszystkie ich budowle musiały być pomysłowe i naszpikowane zagadkami, dlatego Lara zmuszona będzie do wykazania się umiejętnością główkowania. Łatwiejsze zagadki polegają na zniszczeniu, czy przestawieniu czegoś. Inne, trudniejsze, wymagać będą odrobiny samodzielnego myślenia. Nam zaprezentowano jedną z pierwszego zestawu – Lara musiała użyć swojej masy, by przewrócić zwodzony mostek. Bujając się na linie odbijała się od niego coraz to mocniej, aż w końcu przywaliła z siłą wystarczającą do obalenia kładki. Poziomy mają być ogromne, a całość ma zapewnić 12-15 godzin intensywnej zabawy, co jest całkiem niezłym, chociaż nie rewelacyjnym wynikiem.

Walki póki co nie było zbyt wiele, Lara pociągnęła kilku gości serią ze stacjonarnego karabinu maszynowego, użyła też swoich pistoletów. Zauważyliśmy jednak, że wprowadzono lockowanie na celu – można w czasie strzelania swobodnie biegać i skakać.

Jeszcze na chwilę wracając do oprawy – fantastycznie prezentowały się refleksy świetlne. Lara ma zawieszoną na piersi latarkę, która włącza się automatycznie, gdy robi się ciemno. Prócz niej, rozjaśnia sobie ciemności flarami – najpierw rzucają mocne czerwone światło, by powoli gasnąć. Rewelacja.



□ Konami | PSP

PRO EVOLUTION SOCCER 5

▶ To była jedna z gier, do których nie szło się dopchać. A jak już się udało, to niestety nie dało się sprawdzić opcji zabawy poprzez Wi-Fi. Pojawiał się jakiś błąd i nic nie dało się z tym zrobić. Co ciekawe, raz konsolka zażądała memory sticka i już miałem nadzieję, że może jednak uda się rozegrać mecz z Niemcem w okularkach. Niestety, nawet gdybym chciał włożyć memory stick, to by się nie udało, bo wejście było szczelnie zasłonięte, podobnie jak slot UMD, lub też... zupełnie ich nie było.

Standardowo najpierw wybiera się drużynę, ustawia poziom trudności, czy długość meczu, a na końcu grzebie w składzie i ustala taktykę. Po tym wszystkim gra ładuje się chwilkę, może z dziesięć sekund i zaczyna się zabawa. Niestety, do wyboru były tylko trzy ustawienia kamery – bliskie, średnie i dalekie. Najpopularniejszego „wide" niestety nie ma, ale na małym ekranie PSP i tak nie jest to jakąś wielką stratą. Nieporównywalnie większą jest brak przycisków L2 i R2. Nie wiem jak Konami ma zamiar rozwiązać ten problem i nie zdziwiłbym się specjalnie, gdyby autorzy gry sami nie wiedzieli, co z tym fantem zrobić. Póki co wygląda na to, że po prostu wycięto z gry wszystkie zagrania, jakie można było uzyskać dzięki tym przyciskom. Pozostał jedno typ biegu i zmiana zawodnika.

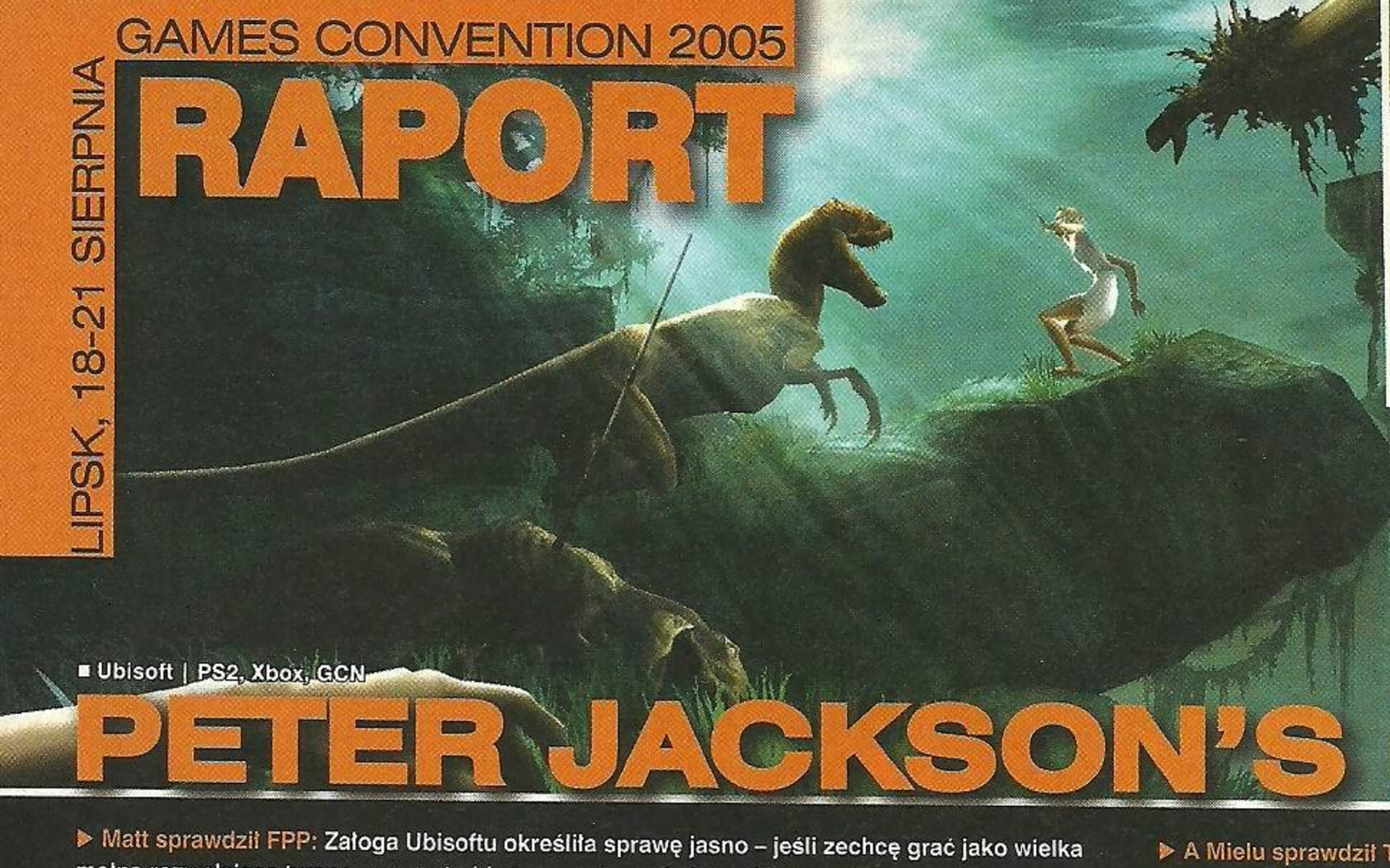
Postacie są animowane w znany, PESowy sposób. Tak samo się poruszają, robią zwody i przewracają się. Miałem możliwość bezpośredniego porównania wersji na PSP z peesdwójkową i widać, że zawodnicy mają zdecydowanie mniej polygonów. Nie są też tak fachowo wygładzeni, ale nie zmienia to faktu, że przenośne Pro Evo prezentuje się po prostu obłędnie. Animacja nie rwie ani na sekundę, nie ma długich doczytywań podczas rzutów wolnych, czy karnych (taaak, udało mi się tak stracić bramkę). Wersja PSP to także licencje – jest Serie A, liga holenderska. Dopatrzyłem się też hiszpańskiej, a także częściowo angielskiej (Chelsea, Arsenal). Niestety, w całym tym podnieceniu zupełnie zapomniałem sprawdzić naszą reprezentację...

Wersja na PSP ma te same dźwięki, co duże siostry. Niezbyt dobrze sprawdza się sterowanie analogiem peespekowym. Pewnie to kwestia przyzwyczajenia, ale przesuwanie zamiast wychylania psuje trochę zabawę. Na krzyżaku gra się dużo lepiej... Zresztą, prawie wszyscy i tak w ten sposób przecież grają, więc nie ma bólu. [ml]

GAMES CONVENTION 2005

LIPSK, 18-21 SIERPNIA

RAPORT



■ Ubisoft | PS2, Xbox, GCN

PETER JACKSON'S KING KONG

▶ Matt sprawdził FPP: Załoga Ubisoftu określiła sprawę jasno – jeśli zechcę grać jako wielka małpa rozwalająca tyranozaury w trybie tpp, czeka mnie łatwa i fajna zabawa, natomiast ucieczka przed dinozaurem w skórze filmowego Jacka może wydać mi się zbyt trudna. Rzut monetą zadecydował, że Mielu sprawdza małpę, a ja pobiegam sobie człowiekiem. Teraz tak. Granie Jackiem jest może nie tyle trudne, co wymaga olbrzymiej precyzji, a niektórych elementów jego gry trzeba będzie nauczyć się na pamięć. Oto wplątałem się w reżyserowaną scenkę, w której ekipa kręcąca na wyspie film staje oko w oko z gigantycznym tyranozaurem. Ludzie zaczynają uciekać w panice, natomiast moim zadaniem jest ściągnięcie uwagi bestii na siebie i sprawienie, aby nikogo nie zjadła. W tym momencie zaczynają się schody. Tyranozaur z założenia jest niezniszczalny, a przynajmniej trzymanym przeze mnie karabinem i garstką naboi niewiele mogłem zdziałać przeciwko kilku tonom kroczącego mięcha. Sterując Jackiem musiałem kluczyć między kamiennymi budowlami tak, aby potwór nie mógł mnie zeżreć, a jednocześnie strzelać, żeby nie stracił zainteresowania. Dobrym pomysłem było zestrzelenie dwóch pterodaktyli – dzięki temu tyranozaur zatrzymał się na moment, aby je pożreć. Wszystkie pomysły skończyły mi się w momencie, gdy wściekła bestia zniszczyła kamienne konstrukcje i nie miałem już gdzie uciekać. Czym prędzej pobiegłem za swoimi ziomkami, którzy w tym czasie sforsowali drewnianą zaporę. Kurczę, King Kong nie jest superładny, ale przynajmniej w dwóch momentach mnie przestraszył. Musicie zobaczyć, jak dokładnie animowany jest tyranozaur, jak kroczy na tych potężnych odnóżach i jak spina się do ataku na naszego bohatera. W jego animacji nie ma mowy o błędach, czy ustępstwach. Tak właśnie wyobrażałem sobie najgroźniejszego z dinozaurów i w tym miejscu Ubisoft wykonał kawał świetnej roboty. T-Rex jest bezlitosny, a jeśli postrzeli się go zbyt wiele razy, zaczyna ryczeć tak głośno, że ekran pokrywa się blurem. Co za klimat!

Strzelanie z karabinu nie jest w tej grze najważniejsze – liczy się pomysłowość i umiejętność przetrwania. Jack nie trzyma spluwy przez cały czas – wyciąga ją zawsze, gdy przytrzymamy L2. Grając nim poczujecie, jak niewiele znaczy mały człowiek w starciu z tyranozaurem. A miejsca na błędy jest naprawdę niewiele. Dwa kłapnięcia szczęką T-Rexa i ekran spływa krwią. Po kilku nieudanych próbach udało mi się przeprowadzić ekipę filmową w bezpieczne miejsce. I naprawdę się spociłem. Ciekawe, czy Ubisoft obniży ostatecznie poziom trudności?

▶ A Mielu sprawdził TPP: King Kong jest dokładnie taki, jak powinien być – duży, potężny i brzydki. Jego pysk jest świetnie animowany i zmienia swój wyraz, gdy małpa ryczy, czy zerka na Ann Darrow. A ona biedna krzyczy, gdy widzi małpę, ale to akurat nic dziwnego, bo się Konga po prostu boi. Pomijając już kwestię nietuzinkowej urody, która dyskwalifikuje go z udziału w wyborach mistera universum, gość jest po prostu ogromny. Tak bardzo, że walka z tyranozaurem, to dla niego żadne wyzwanie. Ubi pozwoliło sprawdzić się najpierw w pojedynku z jednym, a później kazało bronić Ann Darrow przed dwoma wygłodniałymi T-Rexami.

Problem w tym, że nie miałem żadnych kłopotów z pokonaniem ich. Kong bije na dwa sposoby – szybko machając łapami i w ten sposób nie dając odsapnąć przeciwnikowi oraz uderzając potężnie w ziemię. Taki cios zwala dinozaura z nóg, ale jego wyprowadzenie poprzedza ryk małpy i bicie się w klatę, co odkrywa Konga na ataki. Po osłabieniu dinozaura można go chwycić i spróbować rozerwać mu szczękę. Wystarczy mashować przycisk i szczęka pęka, z tym, że cała operacja jest, niestety, bezkrwawa. Walki są proste, wystarczy nacierać i czasami odpalić mocniejszy cios, więc nawet dwóm dinusiom nie udało się mnie zmęczyć. Co prawda, od czasu do czasu trzeba mashować przycisk, żeby potwór nie odgryzł głowy bohaterowi, ale to naprawdę żadne wyzwanie. Na tym etapie małpa po prostu wydawała mi się nieśmiertelna. Być może i tak było, ale nie wiem – na ekranie nie widać żadnych wskaźników zdrowia, a kilka razy zebrałem tyle ciosów, że już dawno powinienem paść. Jedynym uciążliwym elementem jest to, że ten wielki stwór okrutnie długo zbiera się z ziemi, kiedy zostanie przewrócony. I często ląduje ryjem w glebie po raz kolejny.

Pierwsze spotkanie z dinozaurami przeplatane jest scenkami filmowymi, kiedy to Ann ucieka i Kong musi za nią podążać. Potężny goryl zasłaniający większą część ekranu zmuszony jest skakać po półkach skalnych i wychodzi mu to bez problemu. Nie musiałem nawet się specjalnie starać – wystarczyło przeć prosto i w odpowiednim momencie naciskać przycisk skoku. Świetnie prezentuje się moment, w którym małpa wpada między dwa tyranozaury chcące zjeść dziewczynę. Kong zeskakuje na ziemię obok nich i oba padają w szoku. Na każdym kroku widać jak potężnym stworzeniem jest King Kong. Ziemia drży po jego ciosach, a biedne dinozaury zwijają się po nich z bólu. Obraz był bardzo ziarnisty i całość prezentowała się średnio, ale mam nadzieję, że to wszystko wina telewizorów LCD, na których gra była prezentowana.

□ Quantic Dream | PS2, Xbox

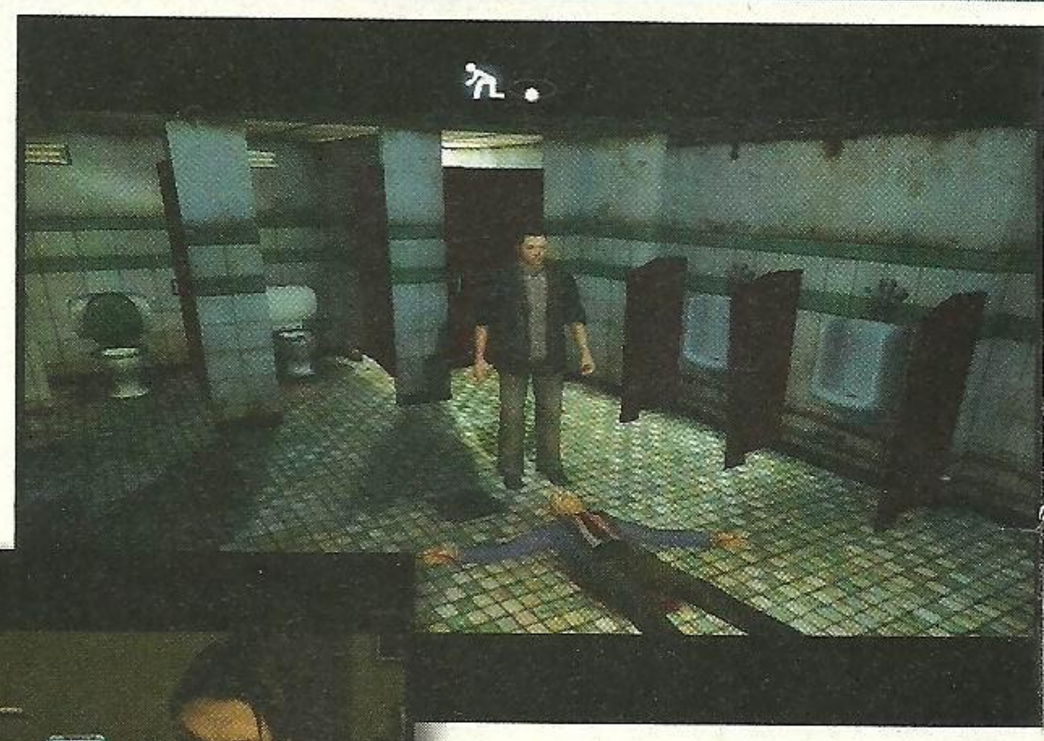
FAHRENHEIT

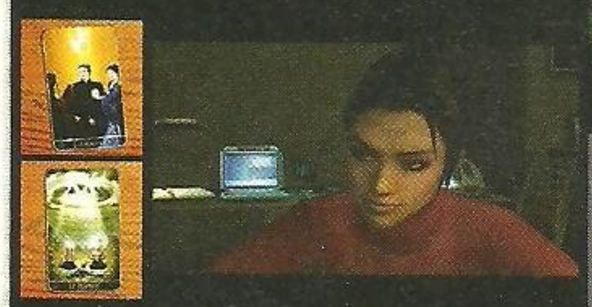
▶ Wraz z Fahrenheit, właściciele PS2 i Xboxa doczekają się klimatycznej, na swój sposób nowatorskiej przygodówki, jaka nie gościła na ich konsolach od lat. Akcja gry rozpoczyna się w małej kawiarni, a dokładnie – w brudnej toalecie na jej tyłach, gdzie popełniono przestępstwo. Dodajmy, że było to morderstwo z zimną krwią, bo Lucas Kane, jeden z głównych bohaterów gry, zadźgał swoją ofiarę ostrym przedmiotem. Kane nie był świadomy tego co robi – w momencie, kiedy zabijał, opętała go tajemnicza siła, która od dłuższego czasu zmusza obywateli Nowego Jorku do podobnych czynów.

Dobra wiadomość jest taka, że nie było świadków. Zła wiadomość jest natomiast następująca – w barze siedzi policjant delektujący się filiżanką mocnej kawy i pączkiem. Od tej pory poczynania Lucasa oglądamy z kamery tpp. Jeśli wyjdziemy z ubikacji, ekran natychmiast podzieli się na dwie części, z czego jedna śledzić będzie przemykającego cichaczem mordercę, natomiast druga skupi się na tym, co aktualnie robi pan policjant. Patent, mimo iż żywcem skopiowany z fenomenalnego serialu *Przez 24 godziny,* jest tej grze po prostu potrzebny. Tym bardziej, że w zależności od tego, jak pokierujemy Kanem, inaczej zachowa się funkcjonariusz, a wszystko to śledzić możemy na bieżąco. Z mojej strony, po prostu opłaciłem rachunek za obiad i wyszedłem z baru. Gdybym nie zapłacił, zainteresowałby się mną gliniarz i historia mogłaby skończyć się nieco inaczej. I prawdopodobnie zdecydowanie szybciej.

Nawet, jeśli w hali wypełnionej kilkudziesięcioma tysiącami zwiedzających trudno mówić o wczuciu się w klimat, Fahrenheit po prostu nim epatuje. Na potrzeby tej gry opracowano bardzo wygodny interfejs o nazwie MPAR (Motion Physical Action Reaction). Brzmi skomplikowanie, ale w akcji sprawdza się wyśmienicie. Wystarczy podejść do wybranego przedmiotu, bądź osoby, a gra wyświetli nam kilka możliwości zachowania się w danej sytuacji. W dostępnych opcjach przebieramy wychylając prawą gałkę analogowego pada. Przykład? Stojąc naprzeciw dwóch policjantów mogłem porozmawiać albo z tym po lewej (przeginając analoga w jego stronę) lub tym po prawej. Podobnie jest z przedmiotami do podniesienia, a także stabilnymi fragmentami otoczenia, w których należy coś podkręcić, obluzować, bądź wyłamać.

Znacznie bardziej podobała mi się jednak ta sekcja gry, w której sterowałem parą policjantów (kobietą i mężczyzną) ścigających Kane'a. Wierzcie lub nie, ale Fahrenheit będzie pierwszą grą pozwalającą na wcielenie się zarówno w łowcę, jak i zwierzynę. Z czasem pojawi się także możliwość zagrania bratem Lucasa, Marcusem, ale nie wyprzedzajmy wydarzeń. Historia duetu policjantów rozpoczyna się w tej samej toalecie, w której zbrodnię popełnił Kane. Okazuje się, że przeszukując okolicę w poszukiwaniu dowodów przestępstwa, nie można za bardzo oddalać się od partnera. Ilekroć pobiegłem czarnoskórym gliną zbyt daleko do przodu, ten natychmiast zawracał i upominał się o partnerkę. Przełączanie między bohaterami odbywało się bardzo prosto, bo za pomocą tylko jednego przycisku.





Akcja Fahrenheit opiera się na wykonywaniu połączonych ze sobą zadań. Pierwszym zadaniem Lucasa było ukrycie zmasakrowanego ciała swojej ofiary. Jeśli mu się uda, wzmocni się jego psychiczna kondycja, dzięki czemu szybko nie zwariuje. Podobnie z policjantami – błądzenie bez celu po okolicy, zagadywanie ludzi, czy zamówienie u barmana szklanki wody było bezcelowe, więc morale funkcjonariuszy nieco spadło. Wystarczyło jednak znaleźć solidny dowód w sprawie Lucasa, a kondycja psychiczna znacznie się poprawiała, oddalając jednocześnie wizję stresu. Zarówno ujęcia kamery, jakość dubbingu, animacje bohaterów, jak i montaż scen przerywnikowych wyraźnie wskazują, że Fahrenheit celować będzie w nieco starszą publikę. Mnie Fahrenheit kojarzy się z takimi filmami, jak pokręcone *Miasteczko Twin Peaks* i ponure *Dark Water*. Szykuje się mocna, klimatyczna rzecz! Ale prawdopodobnie nie dla wszystkich. [mt]

■ Pandemic | Xbox, PS2

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

▶ Jeśli nieobce są Wam żółte wskaźniki ruchu przyklejające się do każdej ściany i kierowanie dwoma drużynami naraz, to w świecie Full Spectrum Warrior: Ten Hammers poczujecie się jak w domu. A nawet lepiej, bo wprowadzono kilka przyjemnych zmian w systemie gry. W końcu można wydawać rozkazy innym drużynom bez konieczności przełączania się na nie. Jednym przyciskiem można nakazać jednej z czterech drużyn wykonanie jakiejś czynności – skrycia się gdzieś, prowadzenia ostrzału, czy oflankowania wroga itp. Da się też każdą ekipę podzielić na dwie mniejsze.

Bardzo dobrym rozwiązaniem jest możliwość wysłania zwiadowcy. Gość wpada na potencjalnie groźny teren i przekazuje wiadomości reszcie drużyny. Jeśli jest bezpiecznie, to zawoła ich do siebie, a jak nie, to w stosowny sposób o zagrożeniu poinformuje. Oby nie przedśmiertelnym krzykiem...

Nowością ma być również możliwość kierowania czołgami, ale nie mieliśmy niestety okazji sprawdzić ich w akcji. Za to bardzo dobrze wypada poruszanie się w trybie „hot". Oznacza to, że po dojściu do jakiejkolwiek osłony ekipa od razu otwiera ogień do przeciwnika.

Sama akcja ma być szybsza niż w poprzedniej części i to faktycznie widać. Tym razem przeciwnicy nie czekają aż gracz dojdzie do jakiegoś punktu. Nie są przypisani do jednego miejsca, ruszają się, patrolują teren, a w momencie, w którym zobaczą wroga, od razu się chowają tam, gdzie akurat im wygodnie. Dużo chętniej uciekają też przed granatami, nie patrząc już na to, że mogą dostać kulkę. W poprzedniej części zdarzało się, że „strach przed rozstrzelaniem" był dla prowadzonych przez konsolę postaci silniejszy niż widok leżącego tuż obok nich granatu. Bez zawleczki. Jeśli zaś chodzi o same granaty, da się nimi rzucać odrobinę dalej niż poprzednio.

Po raz kolejny zabawa polega na tym, żeby dobiec do określonego punktu, znaleźć miejsce do osłony i odwracać uwagę przeciwnika ostrzałem, podczas gdy druga drużyna próbuje zaatakować z flanki. Mieliśmy, niestety, pewne problemy ze wskaźnikiem ruchu, który nie zawsze przykleja się do ścian tak, jakby się chciało. Czekamy na nowe wieści, a tymczasem cieszymy się informacją, że będzie opcja zabawy online dla ośmiu graczy.

■ Konami | Xbox, PS2

CRIME LIFE: GANG WARS

▶ Gangsterka według Konami, z którą mieliśmy kontakt zaledwie przez kilka chwil, zapowiada się całkiem przyjemnie, ale na pewno nie ma szans dorównać GTA. Zresztą, wygląda na to, że jej twórcy nawet nie mają zamiaru mierzyć się z dziełem Rockstar, a po prostu chcą skorzystać z popularności jednej z najważniejszych gier wszech czasów.

Gang Wars to nic innego, jak zwykłe chodzone mordobicie, którego bohaterami są członkowie dwóch niezbyt kochających się gangów. Chłopaki są śmiertelnie poważni i pomimo tego, że noszą luźne ciuchy, uznają za cel swojego życia dokopanie wrogom za wszelką cenę. Można pobić byle kogo, a za chwilę pojawia się spora ekipa jego ziomów, najwyraźniej chętna do dołączenia do nieszczęśnika. Niektórzy walczą gołymi rękoma, inni nie zniżają się do tego poziomu i używają sporych kijów.

Bohaterem jest niejaki Tre, biedaczyna nawet nie umie kraść samochodów. Może za to wyżywać się na nich – furki można ostukać i faktycznie trochę się niszczą. Sam system walki jest bardzo prosty – dwa przyciski odpowiadają za ciosy, jest jeszcze blok i rzut, i to właściwie wszystko. Po natrzaskaniu przeciwnika można wcisnąć przycisk akcji, który sprawi, że Tre wykończy leszcza w jeden z wybranych w danej sytuacji sposobów. Na przykład złamie mu kręgosłup.

Sama gra wygląda ładnie i do tego dużo jaśniej niż Beat Down – w gangsterce Capcom panują niemalże egipskie ciemności. Postacie są dość małe, ale ładnie animowane, no i ziomalsko ubrane. W sumie miła naparzanka, ciekawe co jeszcze skrywa...

KONKLUZJA

▶ Po wizycie w Lipsku jedno można przyznać z dumą – po śmierci ECTS Europa doczekała się wreszcie naprawdę potężnej imprezy branżowej. Przynajmniej, jeśli chodzi o ilość zwiedzających. Tak, tak. W tym roku na Games Convention miało pojawić się, według szacunków organizatorów, około miliona zwiedzających. Wspaniale, prawda? Oprócz pierwszego dnia przeznaczonego tylko dla prasy i ogólnie rozumianej „branży", przez pozostałe dwa dni każdy chętny mógł wejść na wystawę i po odstaniu godziny i dopchaniu się do Zeldy czy Pro Evo sprawdzić te tytuły w akcji. Nieczęsto pojawia się szansa sprawdzenia na własne oczy, co mistrzowie z Capcom zrobili przy okazji czwartego Residenta na PS2, czy strącenia kilku świńskich łbów Linkiem. Lipsk jest dość blisko Polski i w jeden dzień można wszystko obejrzeć (choć żeby się porządnie nacieszyć potrzeba co najmniej dwóch). Prawdziwy fan konsol nie powinien sobie odmawiać tej przyjemności *(a tym bardziej wtedy, kiedy można wygrać w tenisa z Mattem 6:0, 6:0 i 6:1... Nie, nie mogłem sobie odmówić – ml)*, szykujcie się więc na kolejną edycję Games Convention już za rok.

Niestety, zabrakło konsol nowej generacji. Sony i Nintendo kompletnie nie poruszały tematu, a Microsoft ulokowany w innej hali robił wielkie show wokół... atrap i trailerów, które zdążyliśmy już obejrzeć kilkanaście razy przed wyjazdem do Lipska.

▶ Co zagrało Mielowi!

→| Lipsk żyje Games Convention i nie inaczej było tym razem. Na plakatach, bilbordach, tramwajach, po prostu wszędzie były reklamy gier i samej imprezy. W radiu ciągle o tym mówiono. Piękne to miejsce, w którym tak traktuje się gry video.

→| Handheldy rozwinęły skrzydła i to właśnie PSP i NDS zarządziły imprezą. Świetne gry, przykuwające do konsolek na zbyt długo (a przecież trzeba było także grać w coś na dużych konsolach) pokazują, że warto sobie którąś kupić. A najlepiej obie.

→| Jeśli ktoś powie, że niemieckie dziewczęta są brzydkie, to głośno go wyśmieję. Piękne hostessy skutecznie odciągały nas od grania. Spoko, zrobiliśmy zdjęcia i skradliśmy kilka buzia... znaczy się uśmiechów.

▶ Co nie zagrało Mielowi?

→| Zabrakło mi spektakularnych promocji gier, przebierańców, którzy chodziliby wszędzie i wszystkich denerwowali. Dwa Simsy, Darth Vader, Lara i Hitman, to zdecydowanie za mało, jak na taką imprezę. No i mały boks dla Blacka to też lipa – tej grze należało się znacznie więcej miejsca.

→| Zasmuciło mnie to, co Microsoft przygotował dla osób wierzących, że pograją na X360. Atrapy są ładne, trailery też, ale to nie o to chodziło. Natomiast nawoływanie, żeby tłum krzyczał nazwę „draj hundert zechciś" w zamian za świecące pierdółki wieszane na szyjach sprawiło, że poczułem się, jak w jakimś cyrku.

→| Obserwowałem Hideo Kojimę przez dwie godziny, podczas koncertu praskiej orkiestry i nie udało mi się przechwycić chociażby jednej jego myśli dotyczącej nowego MGSa.

▶ Co zagrało Mattowi!

→| Nintendogs! Zakochałem się w tej grze. I choć po tym, jak Famitsu przyznało jej ocenę 40/40, chodziłem straszliwie uprzedzony do „nowego Tamagochi" od Nintendo, to w momencie, gdy mały Chihuahua aportował mi piłkę, stałem się jego oddanym fanem! Jeśli kupię w końcu NDS, to właśnie dla Nintendogs. A co!

→| Organizator wystawy miał kapitalny pomysł. Na dzień przed rozpoczęciem GC2005, hale otworzyły swe drzwi dla dziennikarzy. Fajnie jest jednego dnia zobaczyć piętnaście pustych stanowisk z Zeldą, a następnego – gigantyczne kolejki ustawiające się tylko po to, aby spędzić kilkanaście minut z Linkiem. No i można podprowadzić fajne gratisy.

→| Podoba mi się rozmach, z jakim PSP wchodzi do Europy i na GC 2005 było to bardzo widoczne. Po pewnym czasie łatwiej było zagrać na tych kilku PlayStation 2, niż dopchać się do jednego z dziesiątek (setek!) PlayBoyów rozłożonych po całym stanowisku Sony! I dobrze, że jest ciśnienie – to kawał świetnego sprzętu.

▶ Co nie zagrało Mattowi?

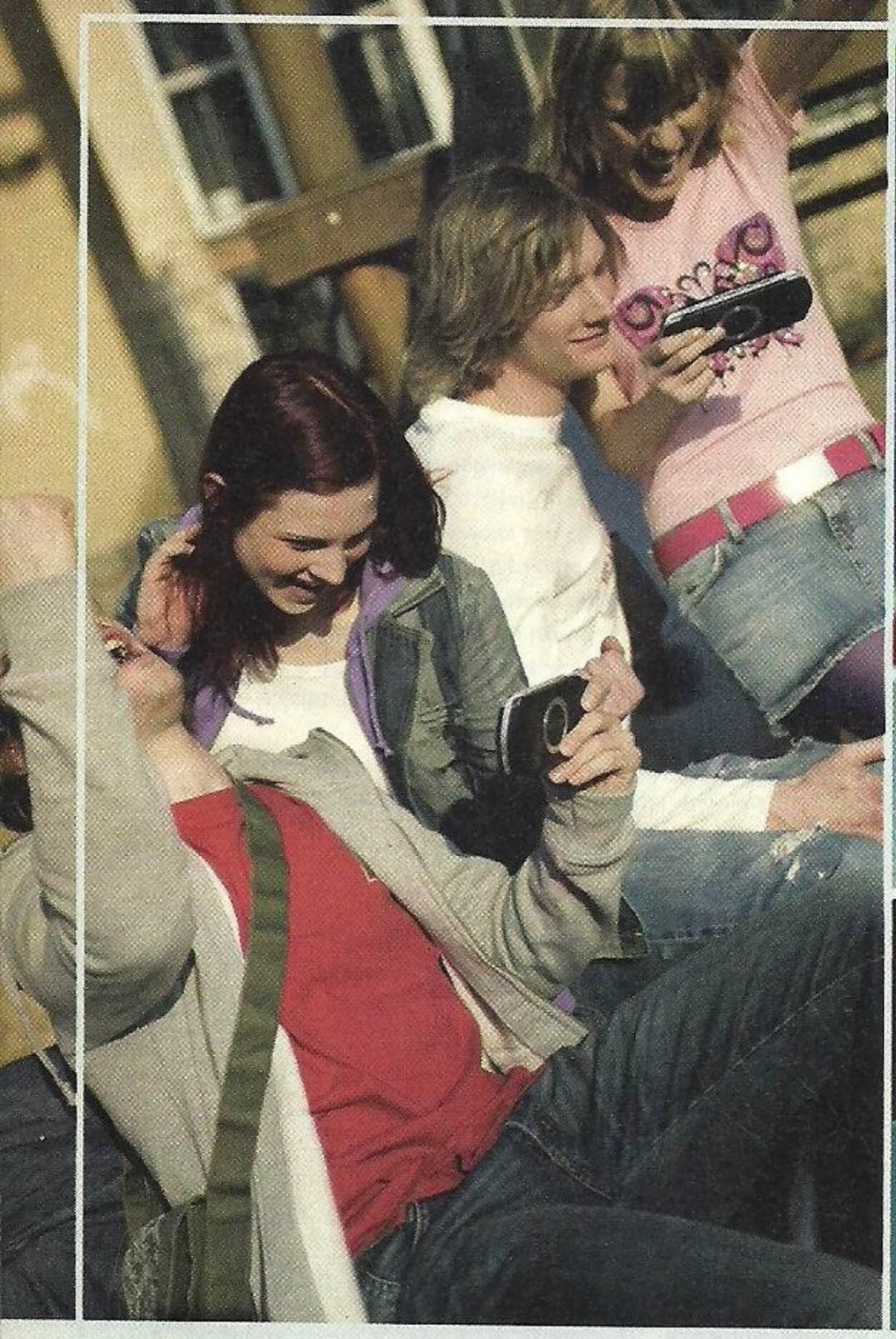
→| Chowanie next-genów przed światem w sierpniu 2005 jest niefajne, zwłaszcza, że one naprawdę miały tu być. Wyobrażam sobie miny ludzi, którzy gonili przez pół świata na GC, żeby zagrać na Xboxie 360 lub sprawdzić w akcji nowe rendery z PS3. Specjalnie dla nich Microsoft zbudował blaszane imitacje konsol i mnóstwo świecideł z logiem X360, a Sony wyprodukowało wielkie... nic.

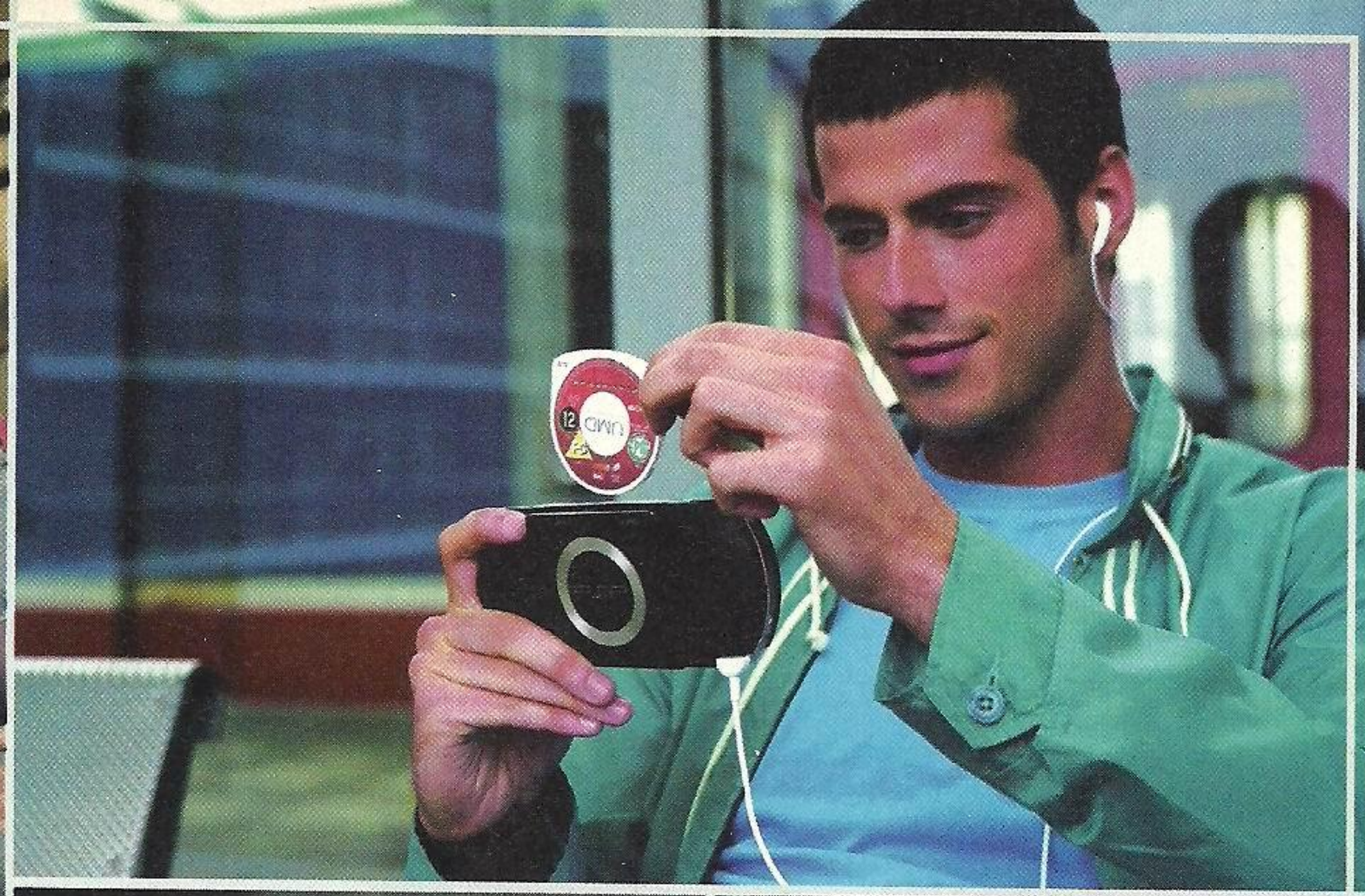
→| Zabrakło gier wielkich, o których opowiadalibyśmy sobie w drodze powrotnej do domu, śnili o nich, a potem napisali te wielkie i wstrząsające artykuły. Black potrzebuje jeszcze kilku szlifów, w tym ładniejszej grafiki i bardziej zaawansowanej inteligencji, aby sięgnąć po złoto, natomiast nowa Zelda jeszcze nigdy tak bardzo nie kojarzyła mi się z Ocarina of Time, jak teraz, po zagraniu w nią.

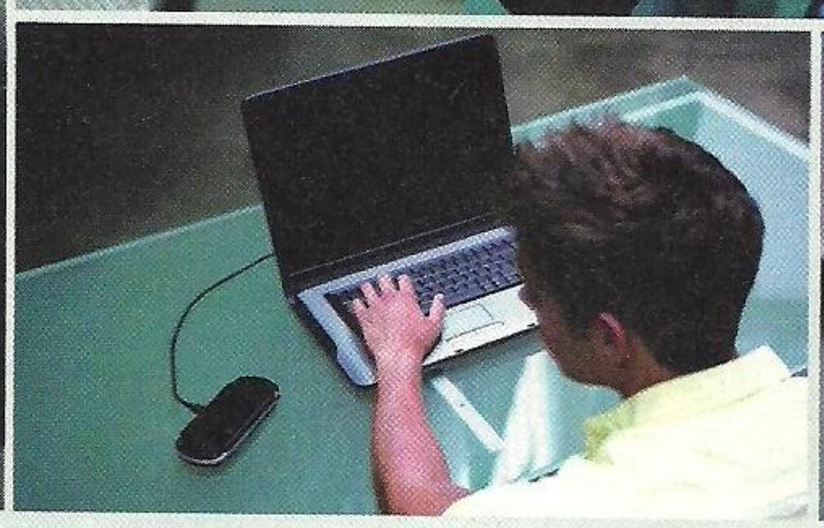
→| Niemieckie dziewczęta wyglądają jak dobrze zbudowani mężczyźni, a tamtejsze tenisistki po prostu rozwalają mnie na kawałki. Choć z drugiej strony, widziałem twór o nazwie Amelie Mauresmo i teraz trochę nawet rozumiem Miela...

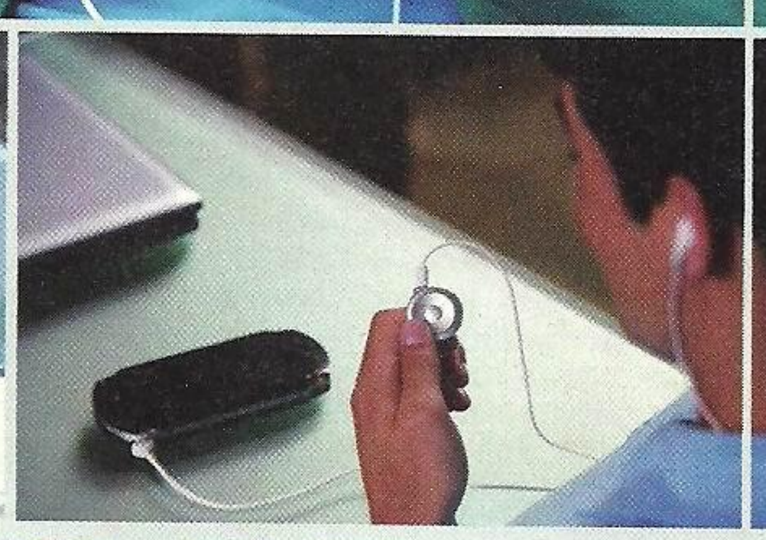
▶ Co zagrało / nie zagrało Hideo Kojimie?

→| Tak do końca nie wiadomo. Facet nic nie mówi, a nawet się nie uśmiecha *(podejrzewam, że macie zdjęcia z manekinem – gul)*.









PLAYSTATION PORTABLE W EUROPIE!

Filmy, muzyka, zdjęcia, akcesoria oraz gry, prawdziwy zalew gier - pierwszego września Europa naocznie przekonała się, czym naprawdę jest twór o nazwie PlayStation Portable. Konsola odnotowuje na świecie sukces, a obserwując wyniki sprzedaży wiemy już, że znalazła swoje miejsce na rynku przenośnych urządzeń do gry.

IRDA > Port, który w obecnej chwili nie ma żadnego zastosowania. Być może w przyszłości przyda się do komunikacji PlayStation Portable z innymi urządzeniami, jak telefony komórkowe lub PS3, jednak teraz musimy zadowolić się samym faktem, że istnieje...

GNIAZDO MEMORY STICK > Tu wsuwa się kartę pamięci Memory Stick Pro Duo z zapisanymi save'ami z gier, muzyką, filmami, zdjęciami.

KRZYŻAK i ANALOG > Krzyżak jest odrobinę mniejszy, niż w Dual Shocku, natomiast analogowa gałka działa zupenie inaczej. Wyglądem nadal przypomina plastikowy grzyb, jednak zamiast wychylania na boki, przesuwa się na niewielkim obszarze.

DZIURY NA AKCESORIA > Po obu stronach gniazda USB znajdują się dziury, które posłużą w przyszłości do montowania specjalnie dedykowanych peryferii. Mowa oczywiście o cyfrowej kamerce do robienia zdjęć, systemie GPS oraz wszystkich tych uroczych dodatkach zamieniających PSP w telefon komórkowy. Przyszłość...

USB 2.0 > Zamontowany tu slot jest dokładnie taką samą konstrukcją, jaką zastosowano w większości aparatów cyfrowych. Jeśli w przyszłości planujecie przerzucać dane z PC na PSP, musicie zaopatrzyć się w specjalny kabel. Nie ma go w zestawie.

OPEN > Wciskając ten suwak otwieramy klapę, pod którą mieści się napęd UMD. Odpowiednie zatrzaski dbają o to, aby klapka nie otworzyła się sama, a dysk nie wyskoczył.

Spusty L i R > Żaden kontroler nie obędzie się bez lewego i prawego triggera. Konwertując gry z PS2 trzeba się jednak liczyć zaledwie z dwoma spustami.

PRZYCISKI GEOMETRYCZNE > Idealna kopia przycisków Dual Shocka, rozmieszczonych w taki sposób, że trafia się w nie równie łatwo i intuicyjnie. Kwadrat zachowuje się nieco inaczej.

ZASILANIE Tu podłączysz znajdującą się w komplecie ładowarkę.

PRZYCISK POWER > Włącza i wyłącza PlayStation Portable.

DIODY POWER i HOLD > Świeci na zielono i pomarańczowo, gdy PSP korzysta z baterii lub podłączone jest do prądu. Hold informuje o blokadzie konsoli.

DIODA WIFI i MEMORY STICK > Zawsze, kiedy urządzenia pracują, diody mrugają i zmieniają kolory. Proste.

GNIAZDO SŁUCHAWEK > Słuchawki z kompletu mają regulację głośności.

JASNOŚĆ i DŹWIĘK > Przyciskiem po lewej ustawiamy intensywność podświetlenia ekranu, natomiast ten po prawej przypisuje dźwiękowi odpowiednie barwy (Heavy, Jazz).

START i SELECT > Zaraz po przyciskach regulujących głośność, Start i Select są najtrudniejszymi do opisania. Start rozpoczyna grę, natomiast Select przełącza różne opcje. Przydatne w 100% gier.

PRZEŁĄCZNIK WLAN > W dowolnym momencie bezprzewodowy LAN można wyłączyć i PSP stanie się niewykrywalne w sieci.

REGULACJA GŁOŚNOŚCI > Plusem głośniej, minusem ciszej. Prościej się nie da.

HOME > Wciśnięcie tego przycisku w dowolnym momencie cofnie Was do głównego menu.

GŁOŚNIKI > Oba maleństwa, odpowiednio po lewej i prawej stronie ekranu odpowiadają za dźwięk stereo w grach. Problemem tych głośników jest dość kiepska moc i całkowity brak basu. Grajcie lepiej na słuchawkach.

Pytacie o liczby? Od momentu japońskiej premiery, a więc 12 grudnia 2004 roku, do lipca 2005 konsola sprzedała się na świecie w pięciu milionach egzemplarzy. Skośnoocy bracia nabyli 2,33 miliona konsol, natomiast Amerykanie – 2,74. Podejrzewamy, że gdyby nie fakt, iż Sony stale i na okrągło nie nadążało z zaopatrywaniem sklepów w towar, a wszyscy potencjalni nabywcy natrafiali na kartkę z napisem „Sold Out", gracze łyknęliby jeszcze więcej urządzeń. Jednak od pewnego momentu sprawa zaopatrzenia ustabilizowała się i problemy z nabyciem przenośnego PlayStation znikły. Do końca roku firma ma zamiar zainstalować w kieszeniach użytkowników dziesięć milionów PlayStation Portable, co najprawdopodobniej uda się bez problemów.

W przypadku sukcesu PSP nie ma mowy o pomyłce. Bardzo łatwo zrozumieć, dlaczego tak dobrze poradziło sobie na polu zdominowanym do tej pory przez różnokolorowe odmiany Game Boya. Być może piętnaście lat wpatrywania się w maleńkie ekrany Nintendo sprawiło, że błyszczący, czterocalowy wyświetlacz Sharpa o kosmicznej jakości obrazu podziałał na graczy jak energetyczny impuls? A może sukces konsoli leży w możliwości oglądania filmów o jakości porównywalnej do DVD? Mało tego, wraz z PSP dostajemy przecież odtwarzacz dźwiękowy MP3/ATRAC, którego nie powstydziliby się najlepsi producenci grających urządzeń. Moc PSP na pewno tkwi jednak w potężnych procesorach, dzięki którym jakość gier ma prawo przyprawić Was o szybsze bicie serca.

Filmy i gry, które Sony sprzedaje na nośnikach UMD, cieszą się na świecie olbrzymim popytem. Pięć milionów filmów i jedenaście milionów sprzedanych łącznie gier to liczby na tyle poważne, że można mówić o sukcesie. Pierwszy września 2005 to oficjalna premiera PlayStation Portable w Europie oraz wejście konsoli na stałe do Neo Plus. Na kolejnych stronach przeczytacie recenzje gier, które pojawią się na starcie systemu, sprawdzicie zapowiedzi nadchodzących tytułów, dowiecie się także mnóstwa ciekawych rzeczy na temat wszystkich dodatkowych funkcji, jakie kryje w sobie ten mały potwór.

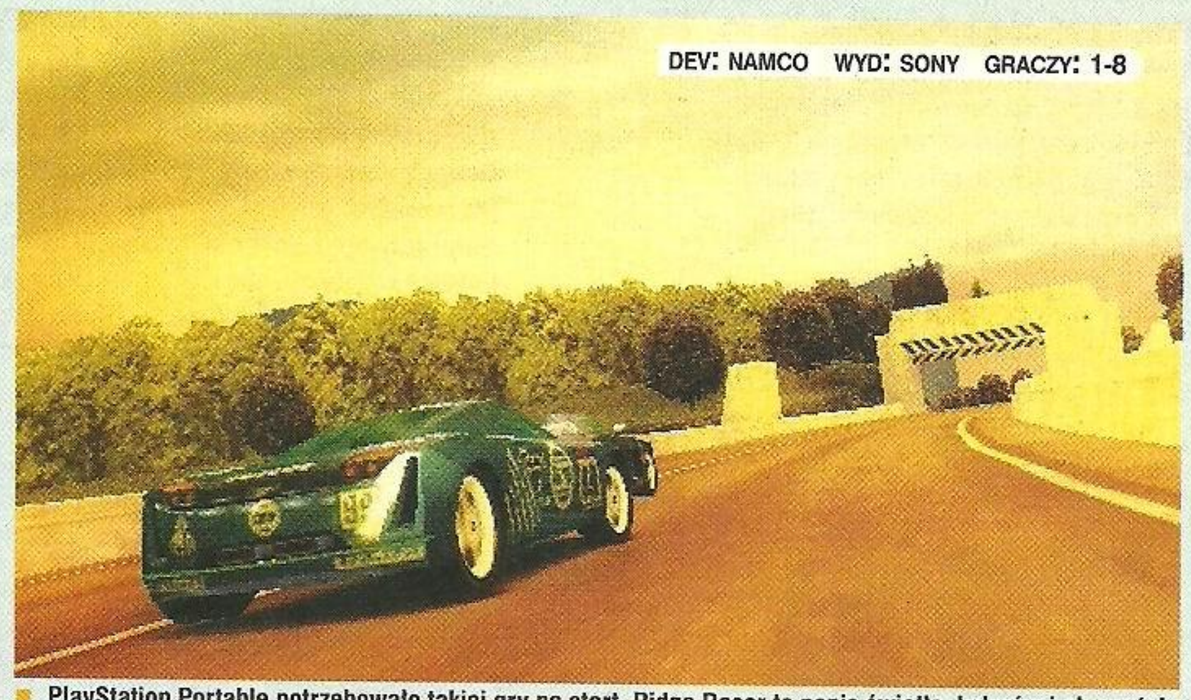
Do dziś nie wiemy, jaki potencjał naprawdę skrywa w sobie PSP, a to za sprawą coraz nowszych wersji oprogramowania, które co kilka miesięcy wypuszcza Sony. I jeśli dopiero pół roku po premierze systemu japończycy oraz amerykanie doczekali się uaktualnienia oprogramowania do wersji 2.0, instalującego w PSP między innymi przeglądarkę internetową, możliwość ustawiania własnych tapet i nowe kodeki do kompresowania filmów, to czego możemy spodziewać się w przyszłości? Czas pokaże. W ogóle możliwość przeglądania stron internetowych i ściągania darmowych dodatków do gier z sieci jest bardzo kusząca. Do dziś Sony wypuściło już trzy update'y do Wipeout Pure (tzw. Gamma Packs), dodające do gry nowe wehikuły, trasy oraz nakładki. Zobaczymy, jak rozwinie się ten pomysł, ale inicjatywa bardzo nam się podoba.

Podobnie jak w Stanach Zjednoczonych, tak i w Europie, konsola dostępna będzie wyłącznie w zestawach Value Pack. Tak więc obok czarnego PSP w pudełku znajdziemy również słuchawki z pilotem, kartę Memory Stick Duo 32MB, smycz, saszetkę na konsolę oraz dysk UMD z próbką filmu, muzyki i gier. W USA pierwszy milion nabywców PlayStation Portable otrzymywał w zestawie pełnometrażowy film Spider-Man 2. U nas, aby dostać ten sam film należy zarejestrować się na stronie www.yourpsp.com i liczyć na to, że znajdziemy się wśród pierwszego miliona kupujących. Cena Value Packa wyniesie 1099 złotych.

Jeśli chodzi o gry dostępne na starcie, a recenzowane w tym numerze Neo+, wśród wydawców dominuje ostrożne podejście do tematu. Na początek proponują nam albo zmodyfikowane konwersje dobrze znanych hitów (Wipeout, Ridge Racer, Need for Speed Underground: Rivals), albo smaczne, ale jednak odgrzane kotlety (Medievil, Ape Academy, Dynasty Warriors). Zupełnie nowych tytułów (Fired Up, Coded Arms, Mercury, Metal Gear Ac!d) nie można określić innym mianem niż gry niskobudżetowe, dla których nie wystarczyło czasu/pieniędzy na ostateczny szlif. Wyjątek genialnego Lumines tylko potwierdzatę regułę. Spodziewamy się jednak, że z biegiem czasu, wraz z coraz większą liczbą posiadaczy PSP, wydawcy oraz developerzy będą śmielej inwestować i ujrzymy jeszcze lepsze, wypieszczone i dopracowane pozycje.

Przed Wami małe kompendium PlayStation Portable, przygotowane z myślą o premierze konsoli w Europie, a od przyszłego miesiąca recenzje gier na PSP wchodzą już na stałe do Neo Plus.

RIDGE RACER



PlayStation Portable potrzebowało takiej gry na start. Ridge Racer to popis światła, kolorów i płynności. Polecamy również zaopatrzyć się w ścieżkę dźwiękową najnowszej odsłony. Rotterdam Nation zrywa kask!

▶ JEDEN Z TRZECH NAJWAŻNIEJSZYCH TYTUŁÓW DLA PLAYSTATION PORTABLE. SŁOWO!

Jeśli macie jeszcze wątpliwości, czy konwersja GT4 na PSP jest w ogóle możliwa, to zapewniam Was, że Ridge Racer odpowie na wszystkie trudne pytania. Jedna z pierwszych i jednocześnie najlepszych gier na PlayStation Portable doskonale pokazała, jakich gier należy spodziewać się w przyszłości. Czasem trudno uwierzyć, że ten mały czarny potwór ma w sobie tyle mocy. Moja przygoda z przenośnym Ridge Racerem trwa od ponad pół roku. Odblokowałem już ze trzy tuziny nowych samochodów, przejechałem ponad pięć tysięcy kilometrów i nadal nie mam dosyć. Ba, wiem, że najlepsze nagrody ciągle przede mną. Inwestując w RR macie przede wszystkim pewność, że czeka Was dużo, naprawdę bardzo dużo grania. Fakt, tras jest niewiele, bo raptem dwanaście (plus gigantyczna ilość modyfikacji), a jeśli bliżej przyjrzycie się samochodom, to dostrzeżecie wśród nich mnóstwo wariacji zaledwie kilku modeli. Jednak dzięki potężnej liczbie maszyn i tras, Ridge Racera nie da się ukończyć w tydzień, natomiast walka o najpotężniejsze fury (Angelus rządzi!) wyciśnie z Was mnóstwo potu i pochłonie wiele, wiele czasu.

Podstawowym trybem gry jest World Tour – 54 turnieje, z których każdy składa się z minimum trzech/czterech wyścigów. Turnieje posegregowano według klas trudności (Basic, Pro, EX i MAX), jeśli więc któryś z nich wyda się Wam zbyt wymagający, zawsze można wrócić poziom niżej i jeszcze trochę poćwiczyć. Poziom trudności rośnie co prawda wolno, ale zaręczam, że kiedy maszyny przekroczą już magiczną barierę 350 km/h, dopiero wówczas docenicie szerokie zakręty i łatwość manewrowania autem podczas poślizgów. A zdecydowanie warto starać się o pierwsze miejsca, bo Namco bardzo chętnie sypie nagrodami. Ukończenie każdego turnieju na pierwszym miejscu wzbogaci Was o nowy samochód, a stanięcie w szranki z najlepszymi (wśród nich PacMan!) zaowocuje jeszcze cenniejszymi niespodziankami. Jakimi? Nie powiem!

Widziałem, jak Ridge Racer zarówno uzależnia, jak i odrzuca grających, a sporną kwestią zawsze było kontrolowanie wozów przy wchodzeniu w zakręt. Osobiście jestem olbrzymim fanem poślizgów w tej grze – uważam, że jeszcze nigdy tak dobrze nie prowadziło się wozu, który balansuje na granicy przyczepności. Każde stuknięcie w bandę, walnięcie w pobocze, czy inny błąd, zależał tylko i wyłącznie ode mnie. W przenośnym Ridge Racer nie ma miejsca na przypadki. Pytacie o poziom trudności? Tylko osoby, które bawiły się Ridgem przez krótki czas powiedzą, że gra jest łatwa, ale do licha – nie jest! Szkoda jedynie, że europejscy gracze w zamian za bardzo długi czas oczekiwania na swoją edycję gry nie dostają żadnych bonusów, ani dodatków. PALowski Ridge niczym nie różni się od tego, którym od grudnia 2004 bawi się statystyczny Tetsuya w Japonii. Ale można to przeboleć, bo gra i bez tego jest potężna i pęka w szwach, a jej dynamikę mocno podbija Nitro – butle z dopalaczem napełniają się przy każdym efektownym poślizgu, jeśli więc pojedziecie widowiskowo, Nitro nigdy nie zabraknie.

Kiedy już znudzi się Wam World Tour, zawsze możecie spróbować swych sił w Time Attack lub Single Race, rzucić wyzwanie kumplowi z PSP w kieszeni, bądź wygenerować własny turniej w trybie Custom Tour. Znacie tę akcję – czekacie na autobus i macie dobre dziesięć minut, więc tworzycie sobie dziesięciominutowy wyścig. Wprawdzie na naszych przystankach taka akcja niekoniecznie przejdzie, ale właśnie w takim celu tryb zaprojektowano.

Osobnym rozdziałem jest muzyka – znacznie potężniejsza i bardziej zróżnicowana niż w WipEout Pure, po prostu rozsadza uszy na kawałki. Na ścieżce dźwiękowej dominuje techno, drum'n'bass, a także coś, co wtajemniczeni nazywają „happy hardcore".

Ridge Racer to dynamit! Jest płynny aż do bólu, udźwiękowiony tak, że lepiej się nie dało, a ponad wszystko bije od niego grywalnością na najwyższym poziomie! A że jest lekko wtórny? Fana PSP to nie obchodzi.

Matt

▶ Tradycyjnie już każda nowa konsola Sony musi mieć na starcie Ridge'a. Och, jaka to wtórna gra. Dalej nie ma zniszczeń samochodów i licencji na pojazdy. Kolizje w dalszym ciągu przywodzą na myśl odbijające się kartonowe pudełka. Tras jest kilka na krzyż, samochodziki nie różnią się jakoś specjalnie od siebie, a jednak... Chrzanić to! Jeśli miałbym kupić sobie PSP i jedną grę na starcie, wybrałbym właśnie Ridge'a! Za pokaz mocy, płynność, grafikę, miodność i przyjemność płynącą z zabawy.

Gulash

The one and only Ridge Racer

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.0

DYNASTY WARRIORS

▶ CHIŃCZYKÓW WIELKIE BOJE

Przenośne Dynasty Warriors to naprawdę przyjemna gra. Ma jednak to nieszczęście, że ląduje na półkach sklepów w otoczeniu kilku znacznie przyjemniejszych, ładniejszych i bardziej dopracowanych pozycji. Jak pech, to pech.

Z jednej strony Koei powinno liczyć na naszą wyrozumiałość – w końcu to nowa konsola, developer w dalszym ciągu poznaje sprzęt i jego ograniczenia. Dlatego dominują rozmyte tekstury, średnio wyrzeźbione postacie i paskudna mgła, która maskuje denerwujące dorysowywanie grafiki tuż przed nosem gracza. Są spowolnienia, przenikające obiekty, liczne błędy w kodzie. Dlaczego mamy być jednak wyrozumiali mając obok takie graficzne i nie tylko killery, jak Ridge Racer, Wipeout czy Ac!d? Sorry Koei, no bonus. Seria Dynasty Warriors zbija dla was na całym świecie takie kokosy, że mogliście zatrudnić lepszych programistów. Nas nie interesują połowiczne rozwiązania. A przynajmniej nie za dwie stówki.

To wszystko jednak nie znaczy, że Dynasty Warriors jest grą nieudaną. O, nie. W dalszym ciągu jest to niesłychanie miodna i wciągająca rzeźnia z chińskimi brodatymi generałami i milionami wcielonych siłą do armii chłopów robiących za mięso armatnie. Jest coś ponadczasowego we wbiciu się odzianym w kolorowe szmaty brodaczem z wielką kosą w tłum nieprzyjaciół i wyrżnięcie ich w pień, podczas gdy licznik comobsów radośnie przekracza setkę. Są konie (tratowanie to też przyjemna sprawa), opętani generałowie wroga, wreszcie nasi przyboczni oficerowie w sile blisko dwustu, służący niejako za ochronę i wspomagający nas swoimi umiejętnościami, bądź wierzchowcem w kolejnej bitwie. Elementu strategicznego nie ma się co bać, bo został ograniczony do minimum.

Niedopracowana gra

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

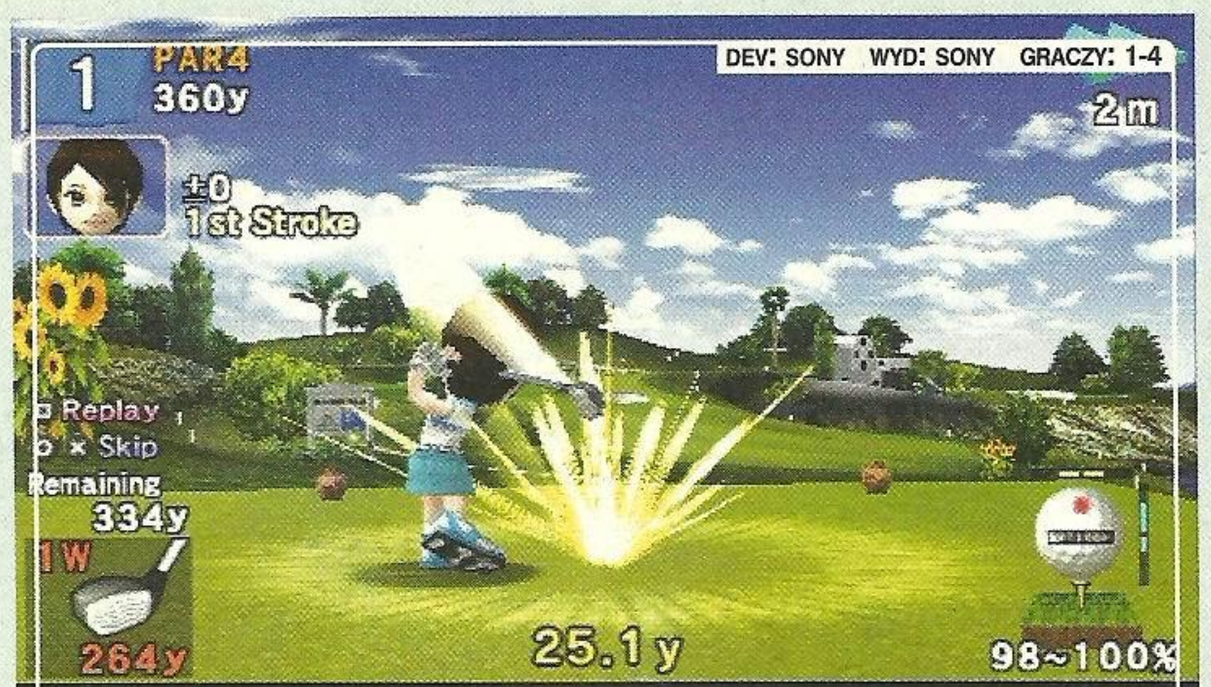
5.9

I choć fanów serii nie trzeba zachęcać, reszcie graczy sugeruję co najwyżej wypożyczenie na weekend. Od kumpla-fana, naturalnie.

Gulash

▶ Przerażająco uzależniająca – tak wygląda ta seria na PlayStation 2, a od niedawna także i na Xboksie. Na PSP jest zdecydowanie gorzej. Grafika jest brzydka, misje strasznie krótkie, a zawartość nie adekwatna do ceny. Ja poczekam aż Koei doszlifuje i wyda kontynuację.

Matt



EVERYBODY'S GOLF

▶ SONY WIE JAK MACHAĆ GOLFOWYM KIJEM

Kto by pomyślał, że dwójka dziecinnie wyglądających postaci z przerośniętymi głowami reprezentować będzie najlepszą grę sportową na starcie PlayStation Portable? Pod przykrywką niewinności i pozornej prostoty kryje się maksymalnie wciągający tytuł, któremu chętnie poświęcam przynajmniej godzinę dziennie. Przenośny Everybody's Golf wygląda praktycznie identycznie jak nadchodząca wersja na PS2 – ma na pokładzie ślicznie animowane postacie, kolorowe i malownicze pola do gry oraz bardzo dobrze pracującą kamerę, która nie tylko profesjonalnie zmienia kadry, ale wykonuje też dynamiczne zbliżenia i filmowe cięcia.

Przyjemnie ogląda się Everybody's Golf na ekranie PSP, gdzie gra pomyka w sześćdziesięciu klatkach na sekundę, ale znacznie fajniej robi się w momencie, gdy sprawy weźmiemy we własne ręce. Everybody's Golf to tytuł prosty i jednocześnie bardzo wymagający. Proste są na pewno zasady – wybijanie piłki i siłę strzału ustalamy zaledwie jednym przyciskiem. Do tego dochodzi wybranie kierunku strzału i kija. Trzeba też wziąć pod uwagę siłę wiatru i rodzaj podłoża, na którym stoimy. Nie potrzeba godzinnego samouczka, aby wgryźć się w tę grę, jednak natychmiast po opanowaniu klawiszologii pojawią się pierwsze problemy. Pole golfowe to nie tylko równo przystrzyżona trawa, ale również stawy, błocko, gęste drzewa i zarośla, w których piłka bardzo chętnie ugrzęźnie. Waszym zadaniem będzie takie uderzanie w białą kulę, aby jak najszybciej znalazła się w dołku. Im szybciej, tym więcej punktów i szansa na awans w rankingu.

A o punkty naprawdę warto walczyć – dzięki nim odblokujecie ponad dwieście pięćdziesiąt nowych strojów i gadżetów dla postaci oraz niedostępne wcześniej pola. Gadżety to naprawdę fajna sprawa. Wśród nich namierzycie lepsze kije, nowe piłki golfowe, a także ubrania, dzięki którym postać zmieni się nie do poznania. Podczas gry trzeba zatem być przytomnym i walczyć o każde 100 punktów, bo utopienie piłki w sadzawce lub błocie obetnie końcową punktację.

Warto zaznaczyć, że Everybody's Golf obsługuje nawet ośmiu graczy komunikujących się przez LAN. Dzięki temu rozegramy kilka szalonych sesji w multiplayerze, oczywiście w myśl zasady – jeden po drugim. Ale nawet bez tego Everybody's Golf to miód w najczystszej postaci, który szczerze polecam każdemu. Zupełnie przypadkiem może się okazać, że wyrwie Wam z życiorysów kilkadziesiąt godzin.

Matt

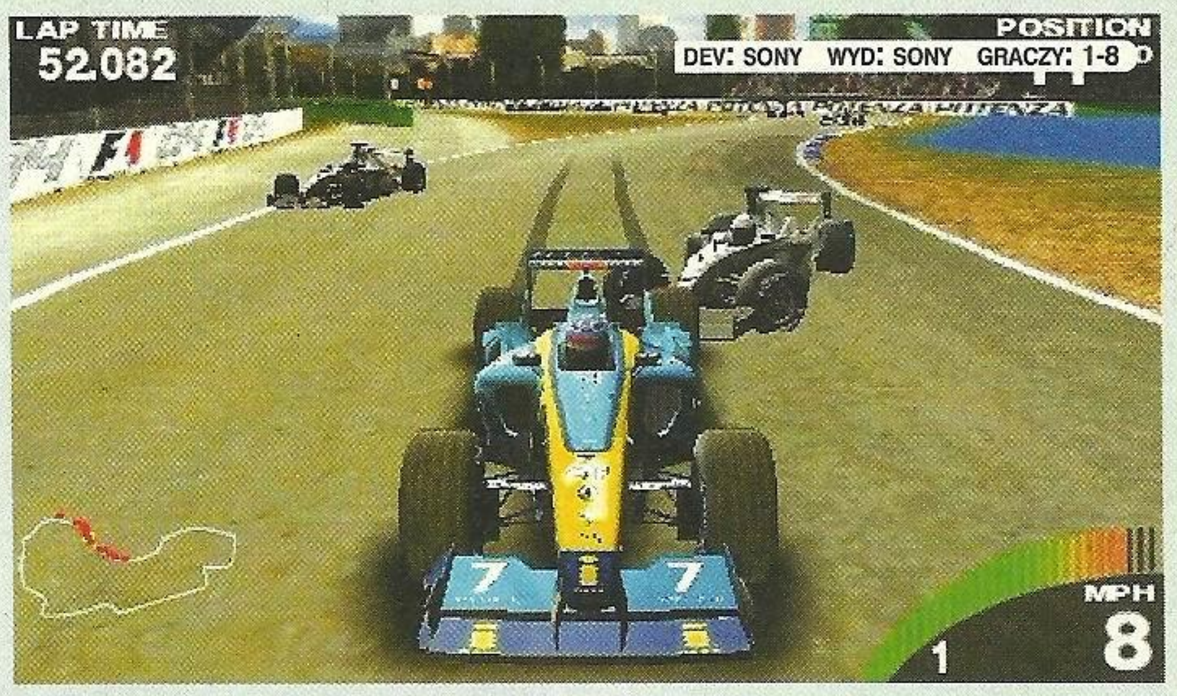
▶ Everybody's Golf wsysa na wiele godzin. Fajna, przyjemna i spokojna rozrywka. Jest to też gra, która może być przyjmowana w małych dawkach i nie ma prawa się znudzić. Nie bez powodu ta seria schodzi w Japonii jak szalona – ponad milion sprzedanych egzemplarzy każdej części robi wrażenie. Dla mnie bomba.

Gulash

Sport w spokojnym wydaniu

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.0



F1 GRAND PRIX

▶ NA PSP NIE MOGŁO ZABRAKNĄĆ WYŚCIGÓW FORMUŁY 1

W końcu to jedna z najmocniejszych licencji sportowych, na dokładkę będąca wyłączną własnością Sony przez kilka najbliższych lat. Wersja na PSP niewiele ma wspólnego z bardzo rozbudowaną wersją na PlayStation 2 – to dość mocno okrojona zręcznościówka, która tylko stara się zachować pozory symulacji wyścigu F1. Ale nikogo nie da rady zwieść.

Oczywiście mamy tu wszystkie zespoły, tory i każdego z kierowców F1, ale już cała reszta prezentuje się nieco słabiej. Szczególnie, jeżeli mamy ochotę ścigać się w stylu F1, a nie po prostu trzymać gaz do dechy i skręcać – Formula 1 to przecież prawdziwa sztuka jazdy, szukanie na każdym zakręcie kompromisów pomiędzy maksymalną szybkością a przyczepnością bolidu. Tu większości z tych elementów zabrakło. Z dość oczywistych przyczyn – ułomności sterowania.

Na początku próbowałem sterować analogiem, ale szybko okazało się, że to bez sensu – nie da się zapanować nad pojazdem, a głębokość wychylenia nie ma najmniejszego znaczenia. Przesiadłem się na krzyżak i od razu udało mi się wygrać, choć nie bez problemów – czasami nie wiedzieć czemu bolid wykręcał bączki na wyjściu z zakrętów. Za to taktyka trzymania gazu do dechy na niższych poziomach trudności sprawdza się świetnie, szczególnie gdy mamy włączone automatyczne hamowanie. Bez niego jest trudniej, ale niewiele – w F1 Grand Prix samochody po prostu genialnie trzymają się drogi i wypadnięcie z trasy o wiele częściej zdarza się po wewnętrznej stronie zakrętu, gdy za mocno przytrzymamy kierunek skrętu, niż na skutek działania siły odśrodkowej. Ogólnie sterowanie jest więc bardzo zręcznościowe. Cała reszta gry zresztą też – widać od razu, że twórcy chcieli stworzyć grę prostą i przystępną, zgodną z ideą przenośnego grania.

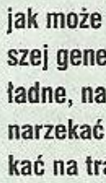
I to im się udało, ale szkoda że gra nie oddaje ducha F1, a wyścigi bolidów po torach nie mogą być w żaden sposób kojarzone z rozrywką, efektownością i adrenaliną. Tu jest po prostu nudnawo. Nawet pomimo tego, że PSP stara się jak może i prezentuje nam grafikę godną pierwszej generacji gier na PlayStation 2 – bolidy są ładne, na płynność animacji i poczucie prędkości narzekać nie można. Można i trzeba za to narzekać na trasy – wyprane z kolorów i szczegółów, płaskie jak stół i monotonne – dość szybko nużą. Oczywiście, inaczej być nie mogło, bo tak jest w rzeczywistości, ale przy próbie stworzenia zręcznościowej ścigałki F1 można było rzeczywistość nieco upiększyć i podkolorować.

Wyszło jak wyszło – F1 Grand Prix to prosta gra tylko dla fanów F1, pozostali maniacy wyścigów powinni skusić się na WipeOuta, Ridge Racera lub NFSU.

Marcellus

▶ Jakoś nie widzę chętnych na Formula 1 w obliczu tak silnej konkurencji na starcie... A i nadchodzącej, bo Colin, TOCA i Midnight Club 3 już pukają do drzwi. Gra jest przyjemna i niebrzydka, ale czy tak samo ekscytująca jak Ridge bądź NFSU? Śmiem wątpić.

Gulash



Zręcznościowa Formuła 1.

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.0

UMD Video – nowy standard?

▶ Pod koniec lipca w Japonii otwarta została sieć pięćdziesięciu wypożyczalni, które w swojej ofercie mają filmy UMD. To wydarzenie powinno naświetlić Wam nieco fakt, że UMD, obok leciwego już nieco DVD i starucha VHS staje się pełnoprawnym standardem do przechowywania danych. Choć wypożyczalnie to może za dużo powiedziane. Współpraca Sony z japońskimi sieciami GEO to tak naprawdę test, albo inaczej – sprawdzian, jak UMD poradzi sobie w roli nośnika do oglądania filmów, koncertów i temu podobnych.

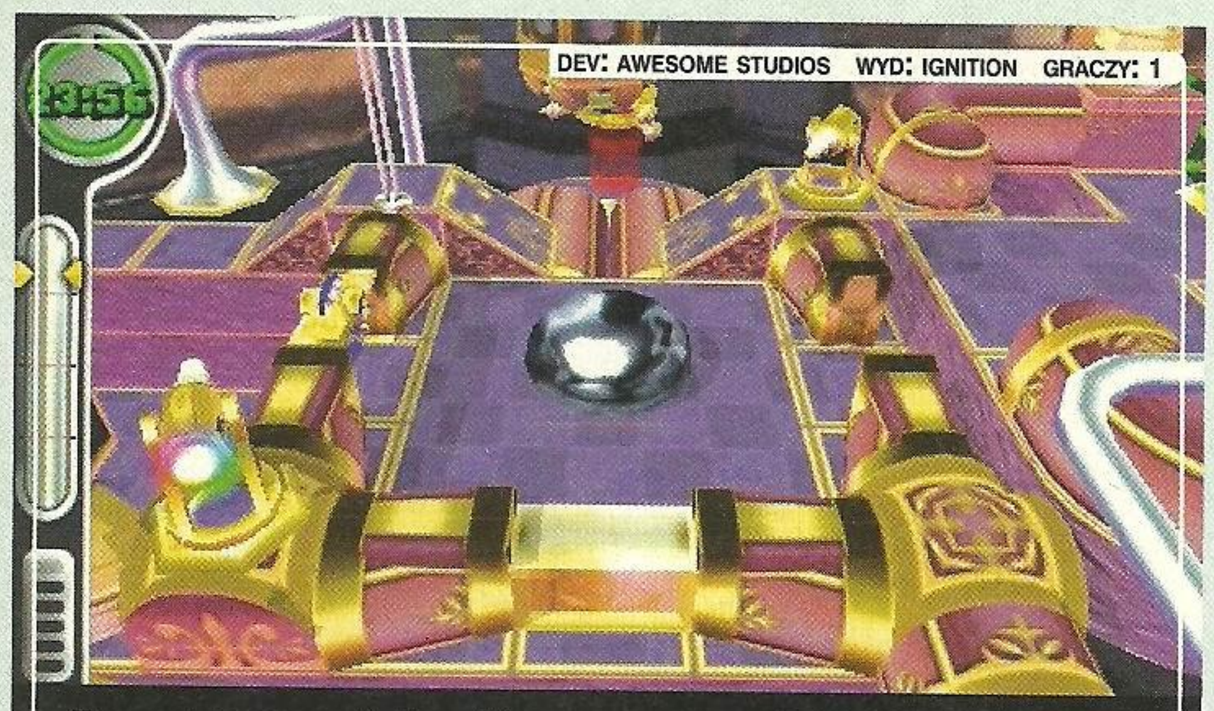
O ogromnym sukcesie UMD możemy mówić w przypadku Stanów Zjednoczonych, gdzie filmy nagrane w tym formacie schodzą niczym ciepłe bułeczki (ponad 100 tysięcy sprzedanych egzemplarzy *Resident Evil: Apocalypse* czy *Hero*). Zauważmy jednak, że do tej pory sprzedano tam blisko trzy miliony PSP, a im więcej sprzedanych konsol w przyszłości, tym jeszcze żywsze powinno być zainteresowanie.

W Europie prawdziwym testem dla filmów UMD będzie jednak cena. W USA filmy nagrane w tym formacie są tańsze od DVD zaledwie o pięć dolarów. Ciekawe jak krążki poradzą sobie u nas, zwłaszcza, że znacznie taniej jest skopiować film z komputera na kartę pamięci.

Universal Media Disc mieści zaledwie 1.8 GB danych. Zaledwie, bo w obliczu minimum 4.7 GB dostępnych na DVD nie jest to szczególnie dużo. Nie spodziewajcie się zatem zatrzęsienia dodatków do filmów, ani wielu wersji językowych. Oczekujcie natomiast wysokiej, bardzo wysokiej jakości obrazu w formacie 16:9, a więc idealnie przylegającego do wszystkich krawędzi ekranu. Wyrazistość obiektów jest na tyle wysoka, że odbiór można spokojnie porównać do telewizora HDTV za grube tysiące złotych. Jeśli dodamy, że ostremu jak żyleta obrazowi nieodłącznie towarzyszy bardzo dobry dźwięk, to uznać można, że UMD najpierw stawia na obraz i dźwięk, a dopiero w drugiej na dodatki i alternatywne ścieżki dźwiękowe.

W bardzo korzystnej sytuacji znalazł się pierwszy milion nabywców PSP w Stanach Zjednoczonych. Amerykanie kupując Value Pack otrzymali zupełnie za darmo film *Spider-Man 2*. W Europie trzeba się będzie zarejestrować zaraz po kupnie konsoli na stronie www.yourpsp.com, a film przyjdzie pocztą. Wiemy też, że dyski UMD sprzedawane będą w Polsce i to już w najbliższej przyszłości. Będą też miały polskie napisy. Obok samych filmów, na PSP pojawiają się również koncerty, a także dyski muzyczne. UMD się rozkręca!

Najlepiej sprzedające się filmy UMD w USA:
Resident Evil: Apocalypse; Hellboy; Invisible; The Punisher; Once Upon a Time in Mexico; Charlie's Angels; Thirteen Ghosts; Lock, Stock and Two Smoking Barrels; You Got Served; Anacondas: The Hunt for the Blood Orchid; Kung-Fu Hustle; SWAT; Crouching Tiger, Hidden Dragon; Hero.



Archer McLean's MERCURY

▶ ODKĄD LUDZIE ZACZĘLI UŻYWAĆ ZEGARÓW ATOMOWYCH, POJAWIŁY SIĘ ZNACZĄCE PROBLEMY Z CZASEM

Na przykład dlatego, że Ziemia nie kręci się równo. Czasem szybciej, czasem wolniej, ale generalnie ma tendencję do kręcenia się z coraz mniejszą prędkością. W ciągu czterdziestu lat zwolniliśmy o około pół sekundy, czyli całkiem sporo. Takie drobne różnice czasowe być może nie są znaczące dla przeciętnego zjadacza chleba, ale na przykład dla grających w Mercury często okazują się kluczowe. Gra jest tytułem logiczno-zręcznościowym. Oznacza to, że pokonywanie kolejnych poziomów wiązać się będzie najpierw z wymyśleniem jak to zrobić, a potem próbą wcielenia swojego pomysłu w życie.

Jakie poziomy? Jakie wcielanie? Archer MacLean's Mercury polega na prowadzeniu kropli rtęci przez ruchome platformy. Zakładamy, że rtęć przelewa się swobodnie i naturalistycznie reaguje na przeszkody. Autorzy popisali się tu mistrzowskim podejściem do tworzenia kodu. Kropla przelewa się bardzo fajnie i swobodnie można przewidzieć jak się w danej chwili zachowa. Ale na czym całość polega? Otóż najpierw gra pokazuje nam cały poziom i miejsce, w którym skapnie nasza kropla. Szybko wymyślamy jak pokonać trasę do mety i zaczyna się zabawa. Czas ucieka, a my działamy. W zależności od typu poziomu trzeba osiągnąć jeden z trzech podstawowych celów: albo dotrzeć na czas, albo ocalić określoną ilość rtęci przed zmarnowaniem, albo po prostu wymyślić jak dotrzeć do mety. Oczywiście w trakcie pokonywania poziomu kropla często będzie się nam dzielić, uciekać, spadać, zwalniać – poziomy pomyślane są tak, żebyśmy musieli się nieźle nad nimi napracować.

Autorzy wykorzystali niemal wszelkie możliwe metody kombinowania z kroplą rtęci. Można ją farbować pod barwnymi prysznicami, ponieważ tylko określony kolor rtęci może przedrzeć się przez daną bramkę. Można kulkę dzielić, żeby na przykład jedną część pomalować na żółto, drugą na czerwono, a po zlaniu ich z powrotem w jedno, uzyskać kolor pośredni, który umożliwi przejazd do mety. Można dzielić kroplę na części i dla przykładu zostawić małą porcję rtęci na dźwigni, żeby otworzyć sobie bramkę. Pomysł genialny w swej prostocie i wciągający.

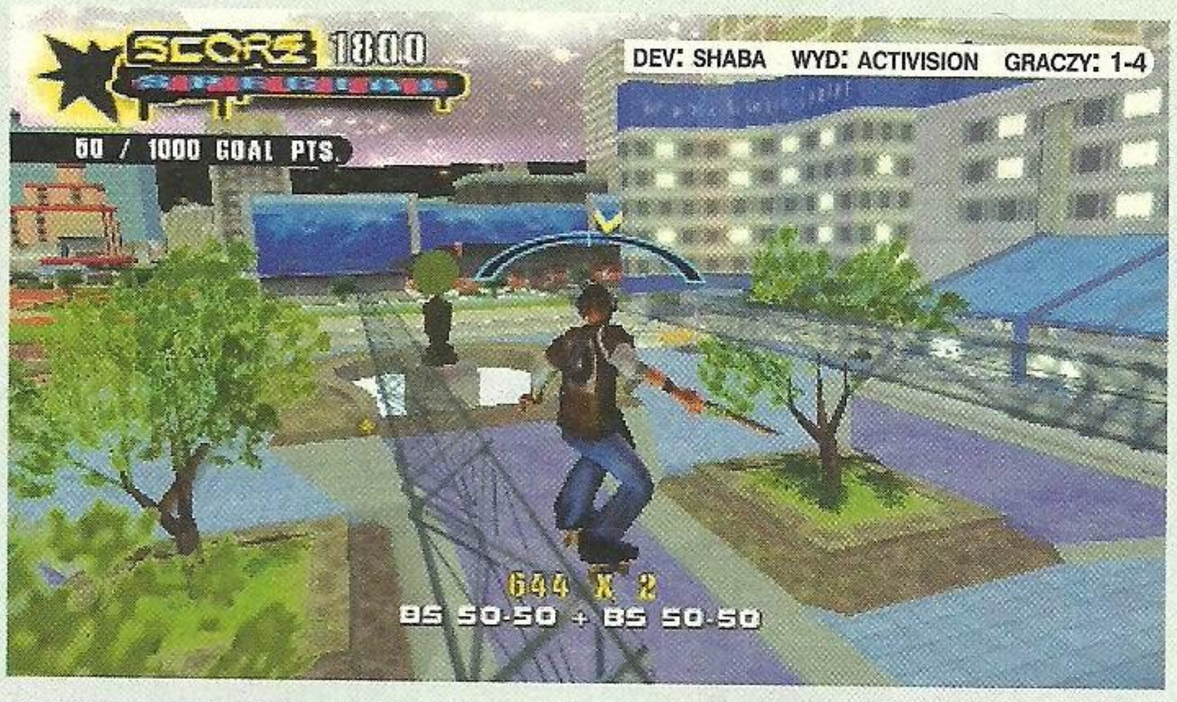
Niestety, nie obyło się bez wpadek. Niektóre poziomy są po prostu słabe. Żadnego wyzwania z ustaleniem jak przez nie przejechać, ale sporo z pokonaniem, bo frustrują jakieś bezsensowne patenty. Inne znów poziomy dosłownie genialne, tam natomiast trudno poradzić sobie z kamerą. Po pierwsze dlatego, że czas ucieka, a trzeba ją obracać tak, by było widać kolejną przeszkodę jak najdokładniej. W efekcie obracanie ograniczamy do minimum i zwykle dzieje się wtedy coś złego. Z drugiej strony kiedy kropelki nam się oddzielą, kamera uporczywie próbuje pokazać wszystkie kawałki na raz, a więc odsuwa się od platformy coraz dalej. Kończyć grę trzeba z lupą. Jeśli nie przeszkadza Wam ten dysonans, a potrzebujecie fajnej gry do pokombinowania i to gry, która bardzo efektownie wygląda – możecie atakować Archer MacLean's Mercury.

Grabarz

Żywe srebro

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.0



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX

▶ DOBRE RZECZY SĄ PO TO, ŻEBY JE MIKSOWAĆ!

W przypadku THUG2 Remix mamy do czynienia z niemal idealną konwersją z PS2. Animacja pracuje płynnie i nie gubi klatek nawet w momencie, gdy skater przejeżdża przez mocno zaludniony skwer. Horyzont ciągnie się bardzo daleko, nie ma obaw, że coś dorysuje się dwa metry przed deskorolką.

Niewygodną sprawą okazało się natomiast sterowanie. Nie pierwszy raz boleśnie przekonałem się, że PSP to nie Dual Shock 2 i kręcenie lepiej punktowanych kombinacji błyskawicznie wykańcza lewą dłoń. Ruchami skatera sterujemy za pomocą krzyżaka, co w połączeniu z przyciskami geometrycznymi przeradza się w akrobatyczne triki. Szkoda, że analog służy wyłącznie do kręcenia kamerą, bo znacznie lepiej spisywałby się w roli kontrolera.

Po wybraniu trybu gry i krótkim oswojeniu z klawiszologią dostajemy do rąk dokładnie to, czego się spodziewaliśmy – grindowanie po rurach, akrobacje na halfpipe, chwytanie za tylne zderzaki pędzących samochodów, zostawianie naklejek z własnym logo na ścianach, smarowanie sprayem po murach – Tony Hawk to zdecydowanie jedna z najprzyjemniejszych gier wyczynowych na PSP. Idealnie skopiowany został tryb kariery, w którym poznajecie perypetie młodego skejcika, a także Classic, gdzie bawicie się wyłącznie na punkty, zbierając literowe rozsypanki, szukając ukrytych kaset i wykonując z góry narzucone zadania. Bardzo motywujące jest to, że nasz zawodnik stale podnosi własne statystyki, więc po kilku godzinach zabawy nie jest już tym samym, cherlawym maminsynkiem, jakiego powitaliśmy na początku. THUG słynie również z tego, że pozwala podmieniać gębę zawodnika na dowolne zdjęcie. Remix nie idzie w tej kwestii na żadne ustępstwa – jeśli tylko dysponujecie kablem USB, możecie skopiować do gry dowolny portret z komputera. Zadowoleni?

Niestety, poza czterema nowymi planszami, które po wnikliwszym spojrzeniu znaleźć można we wcześniejszych przygodach Tony'ego, Remix niespecjalnie różni się od konsolowego Tony Hawk's Underground 2. Można nazwać go „tylko" lub „aż" konwersją, co nie zmienia faktu, że osoby, które grały już w THUG2 na PS2, wiedzą wszystko o wersji na PSP. Wiem jednak, że mimo tego nie zabraknie jarusów, którzy wprawdzie ukończyli THUG2, ale i tak zechcą sprawdzić Remix. I słusznie, bo gra prezentuje się wybornie.

Matt

▶ Recycling wydaje się popularną formą produkowania gier na PSP. Zamiast kompletnie nowej pozycji, dostajemy konwersję. Tylko konwersję, bo przydałoby się więcej nowych poziomów, zadań, nowy tryb kariery. I aż konwersję, bo Remix wygląda po prostu wyśmienicie. Problem w tym, że mi idea obu THUGów, po prostu się nie podoba, a Bam Margera wyjątkowo mi nie podpasował.

Gulash

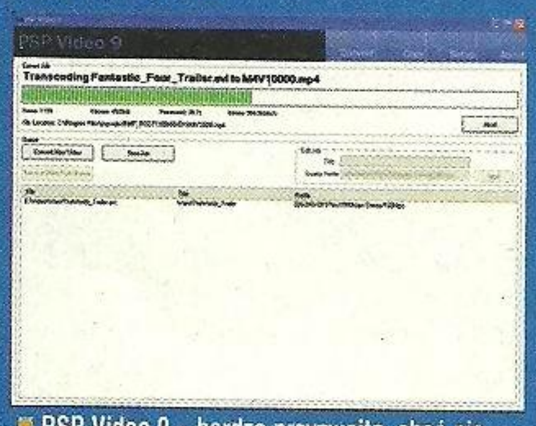
Tylko i aż konwersja

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.9

PSP jako odtwarzacz filmów MP4

▶ Dyski UMD nie będą Waszym jedynym źródłem do oglądania filmów na PSP. Drugą, znacznie tańszą alternatywą jest konwertowanie domowej kolekcji filmów DVD i DivX na MP4 i zgrywanie ich na kartę Memory Stick Duo. PlayStation Portable rozpoznaje wyłącznie ten format zapisu danych, dlatego musicie się upewnić, że macie porządny program do przerabiania plików.

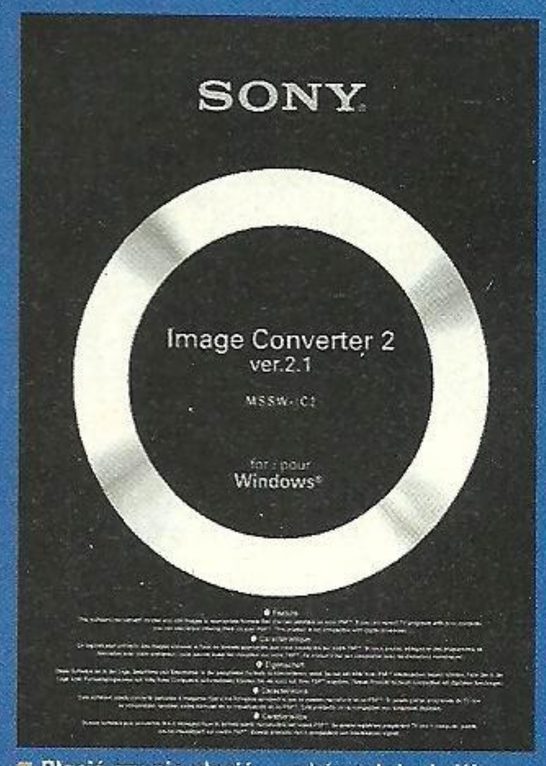


PSP Video 9 – bardzo przyzwoita, choć nie najpiękniejsza aplikacja. Jej największą zaletą jest fakt, że jest dostępna za darmo...

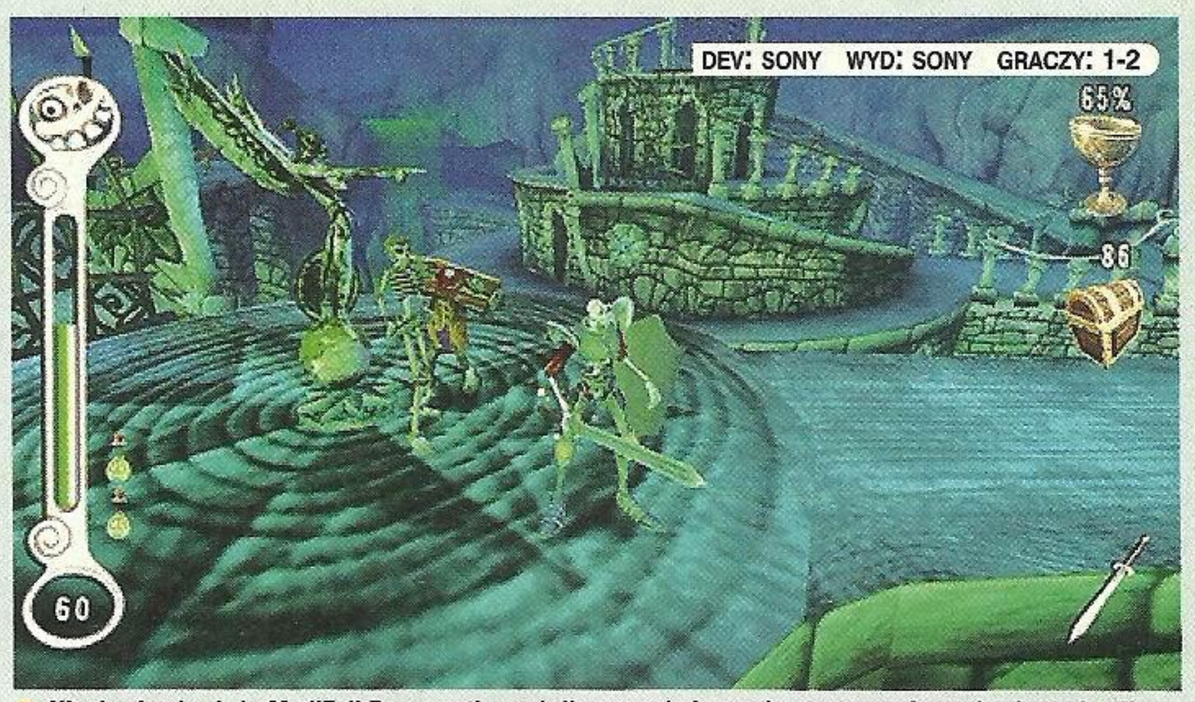
Do tej pory radziliśmy sobie aplikacją o nazwie Image Converter 2, o której czytaliście w styczniu, kiedy testowaliśmy japońską konsolę. IC2, poza tym, że dostępny był jedynie w języku japońskim, pozwalał na konwertowanie dowolnego pliku filmowego na MP4. Niestety, uzyskany w wyniku kompresji obraz nie był tak dobrej jakości jak oryginał i nie wypełniał całego ekranu konsoli. Poza tym IC2 był programem płatnym. Obecne konwertery nie tylko pozwalają na znacznie lepsze konwersje (duża w tym zasługa kodeka AVC, który rewelacyjnie optymalizuje obraz), ale pozwalają też na uzyskanie pełnoekranowych filmów.

Najlepszym obecnie programem do przerabiania plików video na MP4 jest PSP Video 9 (znajdziecie go na stronie www.pspvideo9.com). Główną zaletą tej aplikacji jest darmowy dostęp oraz fakt, że autorzy ciągle wypuszczają usprawnienia. PSP Video 9 zapewnia oczywiście wsparcie dla AVC, macie zatem pewność, że konwersje będą dobrej jakości. Od grudnia znacząco zmienił się również Image Converter 2, na którego w dalszym ciągu trzeba wyłożyć 25 dolców. Najnowsza wersja programu (2.1, dostępna na stronie www.sonystyle.com) oczywiście wspiera kodek AVC zapewniając ładne, pełnoekranowe zrzuty. Obok PSP Video 9 i Image Convertera 2 warto jeszcze pobawić się programem 3GP firmy Xilisoft. Darmowe demo ściągniecie ze strony www.xilisoft.com, a na pełną wersję wyłożycie kwotę zbliżoną do tej, jaką Sony życzy sobie za Image Converter 2. We wszystkich trzech przypadkach macie natomiast pewność, że filmy przycięte zostaną do formatu 16:9 i nie ujrzycie już tych wstrętnych czarnych pasków.

Niestety, dopóki nie powstanie inny, niż standardowy player do filmów PSP, nie uda Wam się uruchomić MP4 z polskimi napisami. Na koniec dodajmy, że wbudowany odtwarzacz filmów ma wszystko, czego trzeba – rozszerzanie obrazu, przewijanie do dowolnie wskazanego momentu, pauzę i kilka rodzajów zoomu. Przydałoby się jeszcze odtwarzanie plików z napisami. Problemem pozostaje pojemność karty pamięci. Dwugodzinny film w MP4 w doskonałej jakości zajmie nawet 900 MB, warto więc już na wstępie zaopatrzyć się w jednogigową kartę Memory Stick Pro Duo. Choć z drugiej strony – jeśli ktoś przymknie oko na jakość, półtorej godzinny magazyn Liga+ zgrany z TV i skonwertowany na MP4 zajął nam około 250 mega.



Płacić czy nie płacić – wybór należy do Was. Naszym zdaniem, nawet pomimo ładniejszego interfejsu, Image Converter 2 nie jest wart równowartości 25 dolarów – darmowe i ciągle udoskonalane PSP Video 9 sprawdza się w akcji.



MEDIEVIL RESURRECTION

Nie da się ukryć, że MediEvil Resurrection mógłby oprzeć się na nieco nowszych mechanizmach, niż stara, ale jara poprzedniczka. Istnieje jednak duża szansa, że ciągle znajdziecie w niej coś dla siebie.

▶ SIR DANIEL FORTESQUE MA PECHA – ZNÓW ZMARTWYCHWSTAŁ...

Od jego bohaterskiej, choć bardzo przedwczesnej śmierci minął cały długi wiek. Dla przypomnienia, sir Daniel Fortesque był rycerzem uczestniczącym w bitwie z armią żywych trupów czarnoksiężnika Zaroka, która najechała na spokojne i pokojowo nastawione królestwo Gallowmere. Sir Daniel miał jednak nielichego pecha – zginął ugodzony pierwszą strzałą wystrzeloną w czasie bitwy. Strzała trafiła go w oko i to między innymi jej zawdzięczamy nieprzeciętny wygląd naszego bohatera. Otóż sir Daniel jest szkieletem zakutym w resztki zbroi, a jedynym „żywym" elementem w jego kościstej twarzy jest pozostałe mu oko. Na dokładkę Dan nie ma szczęki, przez co artykulacja przychodzi mu z niejakim trudem – są to raczej pomruki i mruknięcia, takie, jakie wydawalibyście, gdyby ktoś zakleił Wam usta taśmą klejącą... Do tego sir Fortesque jest nieudacznikiem, tchórzem i niezgułą takim, w jakiego spokojnie mógłby się wcielić Jaś Fasola. Mimo to staje jednak do kolejnej walki z Zarokiem, prawdopodobnie dlatego, że ma dosyć budzenia go z wiecznego snu, choć bardziej przekonywującym argumentem zdają się być głosy brzmiące mu w głowie... Nie, nasz umarlak nie zwariował – w jego pustej mózgoczaszce urządził sobie mieszkanko jednooki chochlik, który służy mu podpowiedziami i nie szczędzi złośliwych i dowcipnych docinków.

Klimat groteski przywodzi na myśl *Nightmare Before Christmas*, czy z nowszych filmów Tim Burtona – nadchodzące *Corpse Bride*, czyli *Gnijąca panna młoda*. MediEvil na PSP nurza się też w absurdzie i graczom, którzy cenią sobie taki humor, a także szczycą się więcej niż przeciętną znajomością języka Anglosasów, z pewnością się spodoba.

Przynajmniej od tej właśnie strony, bo wszystko poza humorem jest już nieco bardziej dyskusyjne. Z bardzo prostego powodu – od czasu wydania dwóch części na PS one MediEvil się w zasadzie nie rozwinął pod względem jakichś ciekawych patentów i świeżych rozwiązań. To nadal jest klasyczny platformer 3D nastawiony na prostą sieczkę oraz poszukiwanie „kluczy" do zamkniętych części poziomu. I o ile gra mimo to wciąga i jest niezła, to jednak mam kilka poważnych zastrzeżeń.

Po pierwsze, początek gry jest zwyczajnie nudny – mnóstwo tekstu do przeczytania i scenek do obejrzenia, przez co zabawa zaczyna się zdecydowanie zbyt wolno. Po drugie zaś – sama struktura gry jest oldschoolowa, bo niewątpliwie do starej szkoły należy zaliczyć MediEvila, o którym po raz pierwszy pisaliśmy w trzecim numerze n+.

Sir Daniel zasuwa więc po poziomach i walczy z napotkanymi zombiakami, szkieletami, chochlikami, mumiami, strachami na wróble i innym tałatajstwem. Napotyka też bossów i mini bossów, na których trzeba sobie wypracować konkretny sposób. Macha mieczem, młotem, kuszą, włócznią, a czasami rozpycha się tarczą. Są też proste comba i ciosy specjalne odpalane po dłuższym przytrzymaniu przycisku. Oprócz tego Dan umie też skakać, co czasami się przydaje, choć stricte zręcznościowych elementów jest niewiele, zaś walka jest w miarę łatwa o ile nie pokonają nas problemy z perspektywą i oceną odległości od przeciwników. Aha, jest też szukanie kluczy i proste zagadeczki do rozwiązania.

Za to przynajmniej gra wygląda estetycznie i całkiem schludnie, choć zdarzają się małe chrupnięcia animacji tu i ówdzie. Muszę jednak przyznać, że nie jest to poziom jakiego oczekiwałem po PSP, mimo wszystko wolałbym grafikę dużo lepszą niż na PS one tych sześć lat temu. Natomiast muzyka i podłożone głosy są klasą samą dla siebie – dawno nie słuchałem tak fachowych muzyczek i tak zabawnych dialogów. Tyle tylko, że nie zmienia to faktu, iż MediEvil jest grą nową, ale jednocześnie starą w każdym calu i nawet pomimo tego, że jest najlepszą grą tego typu podczas premiery PSP w Europie, nie zdobędzie wysokiej oceny. Zaledwie przeciętną.

Marcellus

▶ Wtórność mi nie przeszkadza, być może dlatego, że przygodę z Danny boyem rozpocząłem właśnie na PSP. Gra wygląda naprawdę ładnie, choć na początku wkurzała mnie mocno chrupiąca animacja. Widziałem do czego zdolne jest PSP, więc niespecjalnie lubię tytuły wyciągające 30 klatek animacji. Bardzo jednak lubię chodzone slasherki z prostymi zagadkami, więc dałem grze drugą szansę. Rewelacyjny jest humor. O ile główny bohater niewiele mówi, a na wszystko reaguje bogatym zestawem min, tak napotkanym postaciom głos podłożono po prostu fenomenalnie. Lubicie siekanki, w których walczy się o klucz do następnych drzwi? Atakujcie.

Matt

Taka sobie rezurekcja...

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.0

SMART BOMB

▶ NAUKOWCY OPUBLIKOWALI RAPORT – DO AKTUALNYCH EPIDEMII DOJDZIE JESZCZE JEDNA

Tym razem epidemia nowotworów skóry, ponieważ ludzie dziwnie nie mogą zrozumieć, że opalanie się już jakiś czas temu przestało być zdrowe. Podobnie rzecz się ma z grą Smart Bomb, polegającą na paleniu mózgów.

Smart Bomb to puzzle wtłaczające nas w świat saperów-maniaków. Scenariusz jest tak płaski i słabo zarysowany, że szkoda słów. Ot, jesteś saperem i rozminowujesz kolejne bomby, które są hmm... delikatnie mówiąc dziwne. Większość z puzzli polega na tym, żeby zamknąć obieg jakiegoś impulsu, który prześmignąć ma przez całą planszę. Na przykład poukładać należy lusterka tak, żeby promień światła (lasera?) odbił się od wszystkich i wpadł do odpowiedniego czujnika. Inny typ puzzli to odpowiednie łączenie wielokolorowych kabelków, które da się przekładać tylko pod odpowiednimi kątami. Kolejne to tak zwany McGuyveryzm, czyli trzeba pokombinować tak z rozmontowanym mechanizmem, żeby znowu zadziałał. Mamy na przykład kilka kółek zębatych i dźwigienek, które należy doprowadzić do porządku tak, że kiedy po jednej stronie zakręcimy korbką, system przekładni przeniesie nasz ruch na odpowiednią dźwigienkę po drugiej stronie planszy. Wszystko oczywiście na czas.

Jeśli na danym poziomie noga nam się powinie, to niestety zaczynamy wszystkie puzzle danego poziomu od początku. Co to oznacza? Że tak naprawdę pierwsze zetknięcie z danym puzzlem, to wymyślanie metody, potem kombinujemy dalej i po czwartym – szóstym razie pokonujemy wreszcie kolejną zagadkę (poprzednie znając już na pamięć, bo przecież ciągle od początku). Niestety za każdym razem jest nieco inaczej, więc do perfekcji nigdy nie dojdziemy.

Pomysł, żeby robić grę logiczną na PSP jest ideą szczytną. Problem w tym, że tworząc grę trzeba przy okazji pamiętać o innych kwestiach oprócz wymyślania zagadek. O grafice na przykład. Skoro tak niewiele się dzieje na oczach gracza, to można by dopieścić całość. Ot, choćby jak w Mercury. Autorzy ewidentnie poszli po mikrej linii oporu, pod pretekstem saperstwa wrzucili niczym do śmietnika kilka najpopularniejszych metod puzzlerskich, niespecjalnie próbując wnieść coś od siebie. Efekt jest oczywisty. Gra wyszła średnia przez grafikę, przez czas, który goni gracza prawie bez sensu, przez zaczynanie od początku.

Grabarz

Logiczny średniak.

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.1

APE ACADEMY

▶ SPANK THE MONKEY? GEEEZ...

Porąbane małpy z błyskającymi „szklankami" na głowach nie zrobiły dotychczas jakiejś oszałamiającej kariery poza Japonią, ale Sony nadal proponuje nam kolejne gry z ich udziałem. Tym razem jest to Ape Academy, czyli zestaw kilkudziesięciu śmiesznych lub głupich (albo jedno i drugie) mini gierek. I o ile zazwyczaj nie gustuję w tego typu rozrywce, tak AA wciągnęło mnie i jakoś tak fajnie przypasowało mi do PSP. Zapewne dlatego, że ta konsola dość poważnie cierpi na brak gier z gatunków, które dobrze się czują na przenośnych platformach – prostych, ale wciągających. Pożerających czas, ale dających złudne uczucie, że to zabawa tylko na moment, chwilkę, minutkę.

Mini gierki w Ape Academy zazwyczaj trwają kilka/kilkadziesiąt sekund i opierają się na kilku podstawowych zasadach. Niektóre ćwiczą refleks, inne pamięć, a jeszcze inne po prostu wymagają wciskania przycisków do rytmu, jak w grach muzycznych. Zaś wszystkie bez wyjątku mają jedną cechę – przegrywamy za pierwszym podejściem, jeżeli szybko nie sczaimy o co chodzi. Oprócz tego wiele z nich jest absurdalnych – jak choćby gra w nożyce-papier-kamień w kosmosie: wyobraźcie sobie dwóch małpokosmitów strzelających do siebie symbolami zaciśniętej pięści, wiktorii oraz otwartej dłoni. Cała zaś zabawa polega na tym, żeby zbijać pociski przeciwnika i trafiać go swoimi. Aż padnie. W innej wyszukujemy (porównując ze wzorem) błędy popełniane przez uczniów kaligrafii i karzemy ich po japońsku – wachlarzem przez łeb. A wszystko to w kolorowej, radosnej i słodkiej oprawie w akompaniamencie głupawych muzyczek i dźwięków. Yuk... Ale pasuje do klimatu.

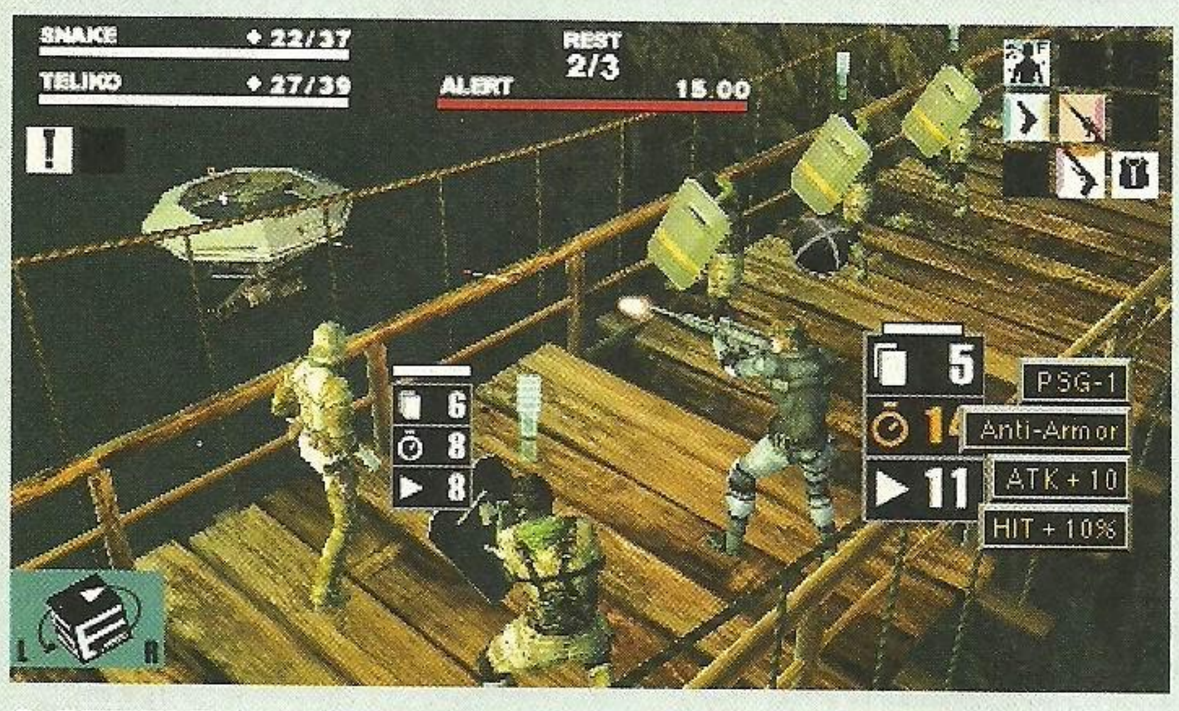
Mnie wprawdzie wciągnęła i przez dłuższą chwilę nieźle bawiła, ale raczej nie jest warta takich pieniędzy, jakich żąda za nią wydawca. I za to punkt w dół.
Marcellus

▶ Akademia Małp jest oczywiście skierowana do najmłodszych graczy i tych, którzy grają niezwykle sporadycznie. Niektóre mini gry są zabawne, szczególnie multiplayerowe na jednej konsoli trzymanej pionowo. Niemniej jednak zgadzam się z Marcelem – ja bym widział małpy dorzucone do konsoli za friko, albo sprzedawane za pół ceny.
Gulash

Powinna mniej kosztować

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.0



Screeny z tej gry są bardzo złudne. Możecie odnieść wrażenie, że to stary dobry MGS, w którym karty pojawiają się od święta. Nic bardziej mylnego. Mechanizm gry w stu procentach opiera się na taliach.

METAL GEAR AC!D

▶ ŻEBY POTWIERDZIĆ CZYJEŚ MOŻLIWOŚCI PARANORMALNE WYSTARCZY TALIA KART

Metod jest tu wiele. Można kazać mu zgadywać kolejne karty (wtedy badamy, czy jest w stanie widzieć przez tekturkę), albo samemu podglądać karty, myśleć o nich intensywnie i sprawdzić, czy ktoś potrafi czytać w myślach. Zabawa polecana głównie jako patent na oporne koleżanki. Jeśli komuś wyjdzie taki test, proszę o informację. Nie dość, że można zbić na tym nieco kasy, to jeszcze przyda się do gry w Metal Gear Solid Ac!d na PSP.

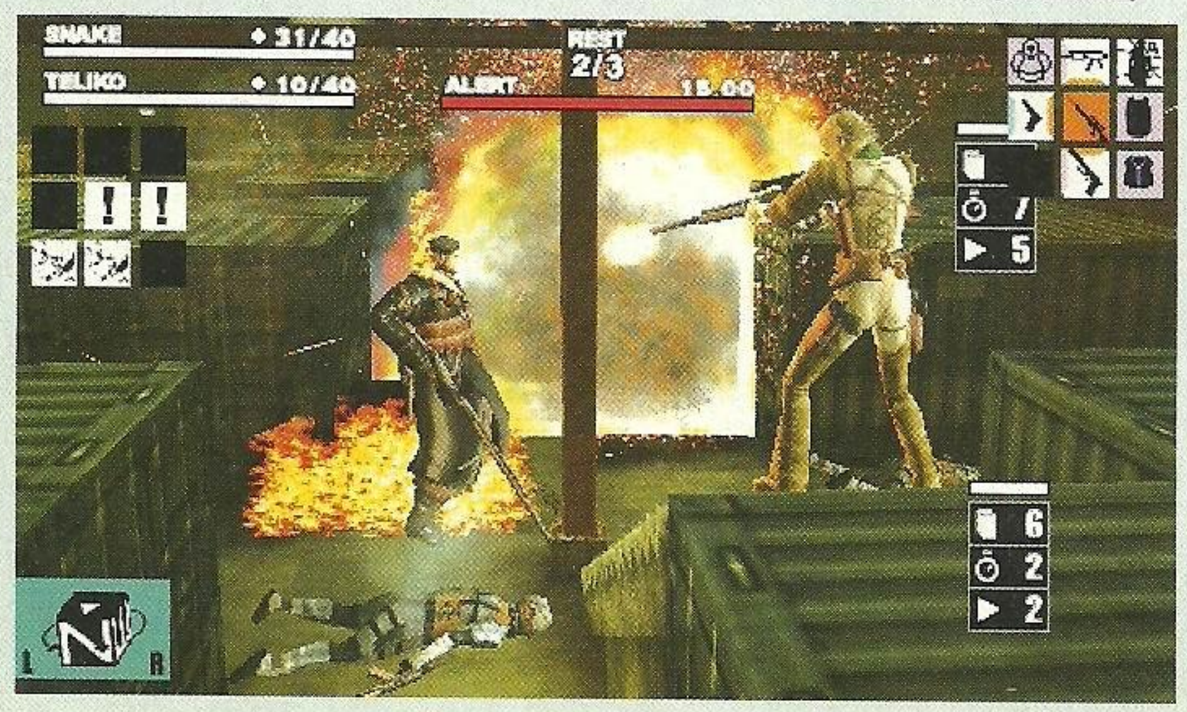
Nie widzicie tego na obrazkach, ale tytuł ten jest tak naprawdę karcianką i strategią turową. Ze skradaniem się ma znacznie mniej wspólnego. Scenariusz oczywiście jest i dotyczy dziwnej broni zwanej Pitagorasem, którą źli terroryści chcą zdobyć. Prawdę mówiąc, jak na MGSa jest to historia po prostu poprawna, bez specjalnie silnych przeżyć. Rzekłbym, taki po prostu dobry scenariusz. Zapoznając się z nim po raz pierwszy doszedłem do wniosku, że ten MGS mógłby w ogóle nie traktować o przygodach Snake'a. Ani scenariusz specjalnie kompatybilny z innymi, ani typ rozgrywki nie taki sam. Tylko scenografie i dźwięki. Reguła inżyniera Mamonia jednak działa. Bezpieczniej jest wydawcy udawać, że to kolejny Metal Gear, niż promować zupełnie nowy tytuł.

Wracając zaś do samej gry: faktycznie jest karcianką dla jednej osoby wydaną na konsolę. Przed każdym poziomem (na którym mamy zwykle coś do załatwienia) składamy sobie talię z kilkudziesięciu kart (zaczynamy od 30), a potem losuje nam się na rękę po kilka kart z tej talii i patrzymy, co możemy zagrać. Większość kart daje możliwość ruchu i jakąś dodatkową akcję, lub modyfikator. Można na przykład strzelać, podkładać miny, kopać przeciwników i w ogóle używać całego sprzętu znanego z gier o przygodach Węża. Inny typ kart to specjalne możliwości – na przykład cięcie ninjasa (Grey Foxa) z MGS. Odpalenie tej karty uruchamia animację, która wyświetla na ekranie kilkusekundowy filmik z Foxem, a potem Snake szaleje chwilkę tnąc profesjonalnie kataną, którą wyciąga nie wiadomo skąd i po akcji z przeciwnika zostają drzazgi. Aha!

Teraz, żeby dać Wam może lepszy obraz gry, przedstawię jak wygląda tura. Snake gdzieś stoi, a na danym terenie stoi też kilku przeciwników. Trzeba się zwykle dokądś przekraść. Teraz losują się karty. Oglądamy i oceniamy, jakie akcje możemy wykonać w tej turze. Na przykład chcemy się ruszyć. Wykorzystujemy kartę i podświetlają się pola, które Snake może zająć w trakcie ruchu. Zaznaczamy docelowe, a potem ustalamy gdzie ma być Snake odwrócony jak skończy i czy ma stać, czy leżeć, a jeśli jest tam ściana, to czy na przykład ma do niej przylgnąć, albo czy w nią zapukać. Zatwierdzamy i nasz ludzik się rusza. Następnie postanawiamy rzucić granat w nie spodziewającego się przeciwnika. A zatem rzucamy granat i zaznaczamy koniec tury. Teraz ruch wroga. On też zagrywa swoje karty (nie widzimy jakie), a zwykle dopiero po jego ruchu granat eksploduje trafiając, lub nie (bo mógł się przesunąć). Potem znowu nasza tura. I tak w kółko.

Niestety, zarówno w grze, jak i w instrukcji nie ma dokładnie opisanych zasad. Trzeba pograć kilka godzin, żeby zobaczyć ile jest możliwości działania, łączenia akcji z modyfikatorami, itp. Można na przykład do granatu dodać kartę, która spowoduje, że eksploduje on na początku tury przeciwnika (zanim on się ruszy), można strzelać do rzucanych granatów, można powodować, że karty będą tańsze przez kilka tur, że będziemy mogli wykonywać o jedną akcję więcej, itp. Jak powiadam – właściwie jest to po prostu karcianka. Ba, nawet między misjami można za zdobyte punkty kupować bustery z kartami i dorzucać do składanej przez siebie talii. W ten sposób powstał tytuł raczej dla fanów karcianek niż Metal Geara, co mnie akurat nie przeszkadza, bo karcianki kolekcjonerskie lubię. Natomiast fani Metal Geara, którzy na widok składanych decków mają odruch wymiotny, będą się musieli mocno przymuszać.

Powiadam raz jeszcze: Metal Gear to jest tylko z nazwy i troszkę ze scenariusza. Zupełnie inny klimat, zupełnie inna gra. Ale gra dobra!
Grabarz

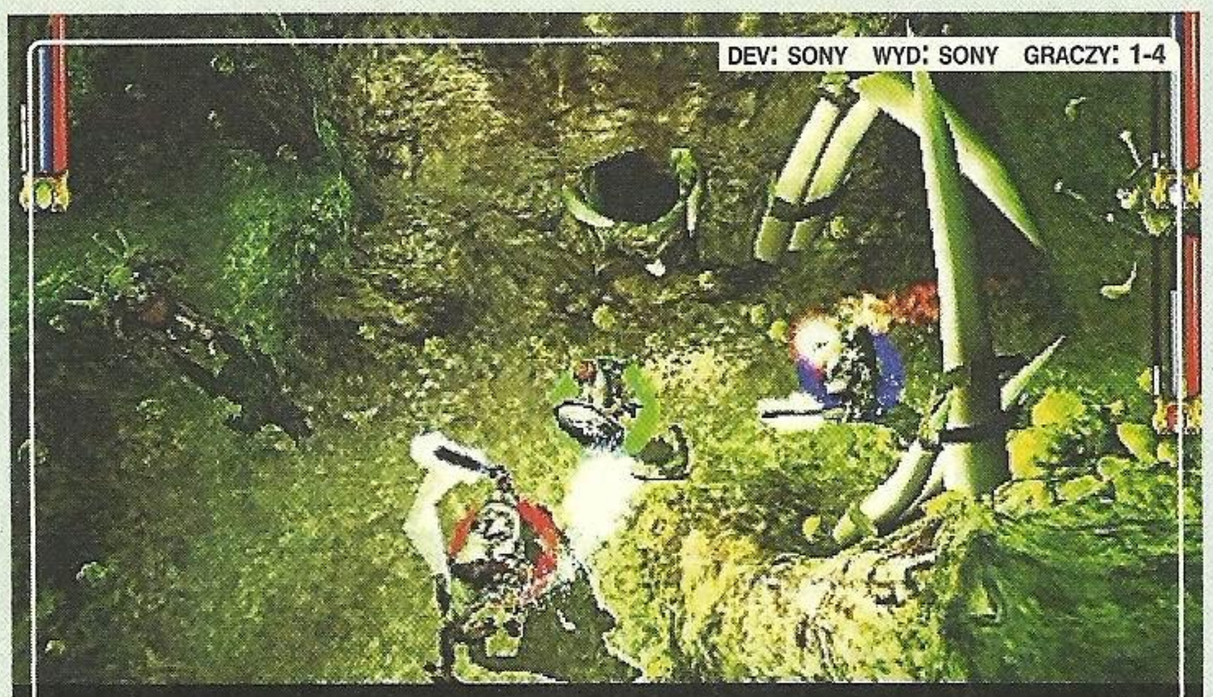


▶ Już po minucie wiedziałem, co jest podstawową bolączką Ac!da. Otóż nie jest to (tradycyjnie) prosta przygodówka tpp z poruszającym scenariuszem, a mocno skomplikowana karcianka, która nijak nie łączy się z fabułą TEGO wielkiego MGSa. Gra się bardzo fajnie i spokojnie – to dobra pozycja dla ludzi, którzy dość już mają szybkich, kolorowych i płytkich tytułów na PSP. Czeka Was dużo nauki. Ale potrafię sobie wyobrazić fana MGS, który nie ma Ac!d na półce. To trochę inna bajka.
Matt

Karcianka z Wężem? Okay...

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.0



UNTOLD LEGENDS

▶ 7 PROCENT OSÓB POTRAFI ROZPOZNAĆ KOLOR DOTYKIEM

Jedni policzkami, inni dłońmi, ale podobno siedem procent ludzi ma ku temu przynajmniej minimalne zdolności. Warto popróbować! Proponuję na kartkach N+ – są kolorowe. A jeśli po przemacaniu całego numeru uda Wam się trafić w kolor tylko kilka razy, w ramach rozładowania frustracji można popykać w Untold Legends.

Tytuł ten reprezentuje jeden z najstarszych gatunków zręcznościowych, a mianowicie slashery, czyli idę, tnę, zbieram punkty doświadczenia i awansuję ludzika. Gatunek to stary, ale jary jak ufani. Z jednej jednak strony nic dziwnego, że gra nazywa się Untold Legends (Nieopowiedziane Legendy), ponieważ jej scenariusz jest tak denny, płaski i plastikowy, że ktokolwiek chciałby go opowiadać zostałby skazany bez procesu za szerzenie nudy. Z drugiej strony ktokolwiek zacznie grać, wślizgnie się w zabawę bez oporów niczym węgorz w stare zwłoki. Gra bowiem trzyma poziom klasyków gatunku i faktycznie daje radochę z ubierania ludzika, awansowania go, kupowania broni i wyszukiwania skarbów po podziemiach, czy innych arenach zdarzeń. No i jest to doskonały wręcz tytuł na przenośną konsolę. Zabawa jest wciągająca, a jednocześnie nie wymaga za dużo myślenia. Autobus, pociąg, posiedzenie w ubikacji, poczekalnia u lekarza – wszystko to wpasowuje się idealnie. Wystarczy dosłownie dziesięć minut, żeby móc cokolwiek zdziałać w grze, przenieść się na chwilę gdzie indziej, zapisać stan i wrócić do nudnych zajęć. Nawet w pracy, czy w szkole. Ja utonąłem na amen.

Graficznie Untold Legends działa bardzo elegancko. Animacja nie tnie, można obracać sobie kamerę, choć nie jest to wygodne i na dłuższą metę się z tego rezygnuje (trzeba wcisnąć naraz R i przyciski kierunku na krzyżaku). Ogólnie rzecz biorąc kilka z rozwiązań (na przykład leczenie się za pomocą czarów) wykoncypowano mało wygodnie. Trudno się kombinacji nauczyć, a potem trudno trafić w odpowiednie przyciski kiedy już się gra.

Najgorzej, oprócz historii, wypada dźwięk. Na słuchawkach jeszcze jak cię mogę, ale bez nich to jakieś prykanie, parskanie i pikanie, bliższe raczej starym coin-opom, niż konsoli pokroju PSP. Da się znieść i nie denerwuje, ale zdecydowanie nie trzyma poziomu reszty tytułu. Dźwięki cięcia i jęki potworów brzmią nawet nieźle, ale ich repertuar jest zdecydowanie zbyt mały jak na grę pierwszoligową. Najciekawszym elementem jest natomiast możliwość bezprzewodowego pykania z kolegą.

Podsumowując – Untold Legends klonuje stare, dobre zasady swojego gatunku, nie wprowadzając nic nowego. Jednym to wystarczy, innym nie. Mnie levelowanie postaci uzależniło na kilka dni. Nie ma to jak wziąć miecz o obrażeniach 60-90, dopakować mu runy trucizny i zadawać trujące obrażenia. No, powiedzcie sami...

Grabarz

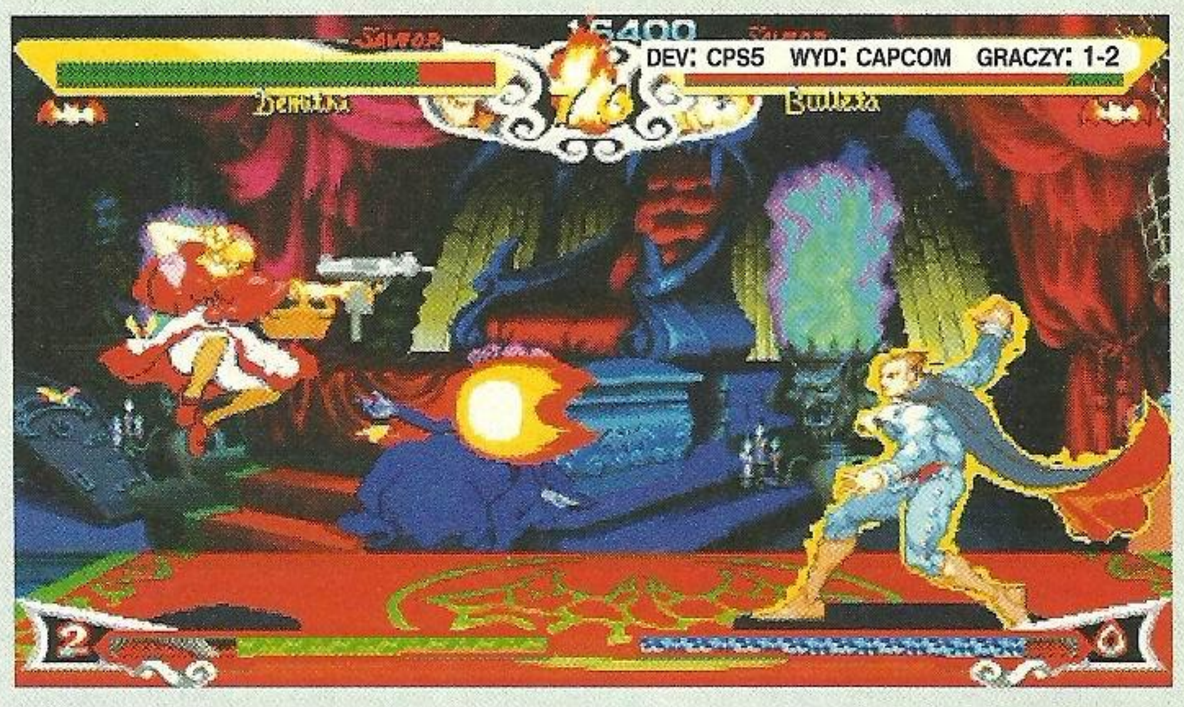
▶ W drodze do redakcji nabiłem kolejny level! Cieszę się tak bardzo, że grę zarekomenduję!

Matt

Prosty, przyjemny action rpg

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.0



DARKSTALKERS CHRONICLES THE CHAOS TOWER

▶ ODGRZEWANE KOTLETY MADE BY CAPCOM

Capcom nie do końca wierzył chyba w udany start PSP, bo przygotował tylko jedną grę. W dodatku wcale nie nową pozycję, a konwersję z Dreamcasta, która pierwotnie zagościła na konsoli Segi w 2000 roku. Bezpiecznie, tanio, ale jak zwykle w przypadku Capcom – solidnie. Choć bez rewelacji, niestety.

Zadziwiający przy tym jest fakt że japoński developer wybrał chyba najmniej rozpoznawaną poza Japonią serię swoich mordobić – Darkstalkers. Owszem – z pewnością mordobitka o wampirach, zombiakach i zmutowanych monstrach ma spory fandom w Kraju Kwitnącej Wiśni, ale w USA i w Europie? Śmiem wątpić. Osobiście jeśli już miałbym prosić o jakąś konwersję, wolałbym Marvel vs Capcom 2.

Darkstalkers Chronicles zawiera aż osiemnaście postaci, które pojawiały się w tej serii od początku jej dziejów. Fajnie obserwować, jak japończycy przetwarzają na swój design „nasze", europerskie monstra: hrabia Drakula, potwór Frankensteina i wilkołak w wersji anime są zwyczajnie uroczy. Postacie są zróżnicowane i bardzo kolorowe; silne i słabe, szybkie i wolne, małe i duże. Dla każdego coś miłego, bez dwóch zdań.

Do wyboru mamy trzy systemy, z trzech kolejnych części Darkstalkers. Pierwszy to standardowy, z pojedynczym superem, drugi pozwala ładować kilka warstw specjała. W trzecim energia między kolejnymi rundami nie odnawia się. Ciekawy jest też tryb Tower, w którym wybieramy trzech zawodników i stajemy do kolejnych walk osłabieni o jakiś element – na przykład nie można skakać. Energia fighterów nie regeneruje się po walkach i jest to swego rodzaju survival dla osób, które już dobrze poznały tę grę. Kolejne zwycięstwa odkrywają bonusy i standardowo dla Capcom są to najczęściej szkice. Blah.

Developer okazał się na tyle leniwy, że nawet nie chciało mu się konwertować grafiki na poprawny widescreen w PSP. Wprawdzie można grać tak, by grafika zajmowała cały ekran konsolki, ale postacie są wtedy rozciągnięte. Jest też tryb 4:3, czyli standardowego telewizora i wtedy po bokach ekranu pojawiają się animowane tapetki.

Oprawie nie można nic zarzucić – jest kolorowo, radośnie, płynniutko. Nieźle z tym wszystkim komponuje się muzyka, której określenie niemal wyjątkowo dla starszych bijatyk Capcom nie jest synonimem słowa „dno". Denerwują za to długie czasu doładowania; kilkanaście sekund przed każdą walką przypominają wczesne czasy PS one. Jest również opcja łączenia się przez sieć bezprzewodową z drugim graczem. Bolączką gry jest niestety sterowanie i wiemy już na pewno, że zarówno analogowy cycek, jak i pad cyfrowy w PSP nie nadają się do kręcenia capcomowskich kółek. Po prostu nie wchodzą i nie jest to kwestia umiejętności, a konstrukcji urządzenia.

Tak czy inaczej dla mnie Darkstalkers można sobie darować; Capcom jeszcze na pewno nas zaskoczy lepszymi pozycjami na PSP. Gulash

Stara szkoła bijatyk

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.0

Muzyka i zdjęcia na PSP

▶ Muzyka

Świetna wiadomość dla audiofili – PlayStation Portable odtwarza pliki muzyczne zapisane w formacie ATRAC3plus! Heh, ironia jest oczywiście zamierzona, bo format ten jest na tyle niszowy, że zapisane w nim utwory Sony sprzedaje wyłącznie we własnych sklepach internetowych. ATRAC3 brzmi co prawda lepiej, niż konkurencyjne MP3, a do tego zajmuje znacznie mniej miejsca, ale tak długo, jak nie jesteście muzycznymi maniakami wyczulonymi na najdrobniejsze szumy, ta wiadomość jest dla Was zbędna. Dlaczego? Bo samo stworzenie pliku ATRAC3 i przegranie go na kartę pamięci wcale nie spowoduje, że PSP go rozpozna. Pomimo najszczerszych chęci i oficjalnego wsparcia dla tego formatu, nie tak łatwo będzie zmusić handhelda, aby odtworzył format wymyślony (o ironio) przez własnych rodziców. Ponadto, Sony nie dostarcza w zestawie z konsolą żadnego oprogramowania, które poprawiłoby zgodność PSP z plikami ATRAC.

A teraz czas na prawdziwą dobrą wiadomość. PSP posłuży Wam również jako pełnoprawny i bardzo dobry odtwarzacz plików MP3 – najpopularniejszego formatu dźwiękowego na świecie. Przenoszenie plików z komputera na kartę Memory Stick Duo jest banalne – wystarczy podłączyć konsolę do PC za pomocą kabla USB i rozpocząć kopiowanie. Jeśli kartę pamięci sformatujecie firmowym oprogramowaniem PSP, utworzony zostanie katalog „Music", do którego wrzucicie ulubione kawałki. Problemem, podobnie jak w przypadku filmów MP4, może okazać się mała pojemność karty pamięci – dobre jakościowo pliki zajmują naprawdę sporo miejsca.

Firmowy odtwarzacz MP3 w konsoli jest niezły, ale cierpi na niedobór zaawansowanych funkcji. Nie można niestety podkręcić basów, nie można zwiększyć sopranów, nie da się również posortować utworów według własnych preferencji. Liczymy, że przyszłe upgrade'y oprogramowania dołożą nowych funkcji do muzycznego odtwarzacza PSP. Kto wie, być może zmiany będą na tyle istotne, że Apple będzie musiało bronić się czymś więcej, niż drastycznym cięciem cen iPodów.

▶ Zdjęcia

PSP to dobre rozwiązanie dla ludzi, którzy noszą przy sobie obowiązkowy pakiet zdjęć „do pokazania innym". Niestety, szerokoekranowa matryca PSP (16:9) powoduje, że zdjęcia nie rozlewają się idealnie po całej jej powierzchni. Fotografie robione są z reguły w formacie 4:3 i dlatego po bokach zawsze zaobserwujemy białą, pustą przestrzeń. Rozwiązaniem może być nasza ingerencja i własnoręczne przycinanie fotek do wymiaru 16:9, ale sprawy możemy oddać w ręce programu PSPhoto. Darmowa aplikacja jest na tyle sprytna, że w mgnieniu oka dostosowuje zdjęcia do szerokoekranowej matrycy, a ponadto konwertuje graficzne pliki do formatu JPG – jedynego, jaki rozpoznaje PSP. Jeśli myślicie, że oglądanie zdjęć na ekranie konsoli to sprawa zbyteczna, pomyślcie jeszcze raz. Przecież w ten sposób można również czytać książki, komiksy i czasopisma w cyfrowej postaci – powstały już odpowiednie konwertery przerabiające na przykład ebooki w formacie *.txt na serię obrazów JPG.

W kwestii zdjęć sporo zmieni firmowy upgrade konsoli do wersji 2.0. Dzięki niemu możliwe będzie ustawienie dowolnej tapety w menu PSP, włączając w to przetrzymywane na karcie fotografie. O tak – dużo ludzi narzeka, że główne menu jest nudne, a jedyne co się w nim zmienia, to kolory na początku każdego miesiąca. Wraz z firmware 2.0, to Wy zdecydujecie jaki kolor ustawić w danym miesiącu, a jeśli zajdzie taka potrzeba, wymienicie tło na dowolnie wskazaną tapetę. Przeglądając zdjęcia wystarczy po prostu wcisnąć trójkąt i wybrać odpowiednią opcję. Ważnym dodatkiem w 2.0 będzie również możliwość przesyłania zdjęć między handheldami bez konieczności łączenia się z komputerem. Pojawi się nowa opcja, która dzięki wykorzystaniu sprzętowej karty sieciowej pozwoli wysyłać i odbierać fotografie. Sony i na tym froncie zabezpieczyło się przed piractwem, dlatego przesyłanie muzyki i filmów nie będzie możliwe.

Firmowa przeglądarka zdjęć jest w porządku – fotografie można przybliżać, oddalać i obracać na wszystkie strony. Jest też opcja „Slide Show", dzięki której obrazki zmieniają się w ustawionym przez nas tempie. Jednak te naprawdę duże zdjęcia (powiedzmy 1600 x 1200) muszą być przeskalowane do rozdzielczości konsolki, co chwilę trwa.

PSP – fakty i mity

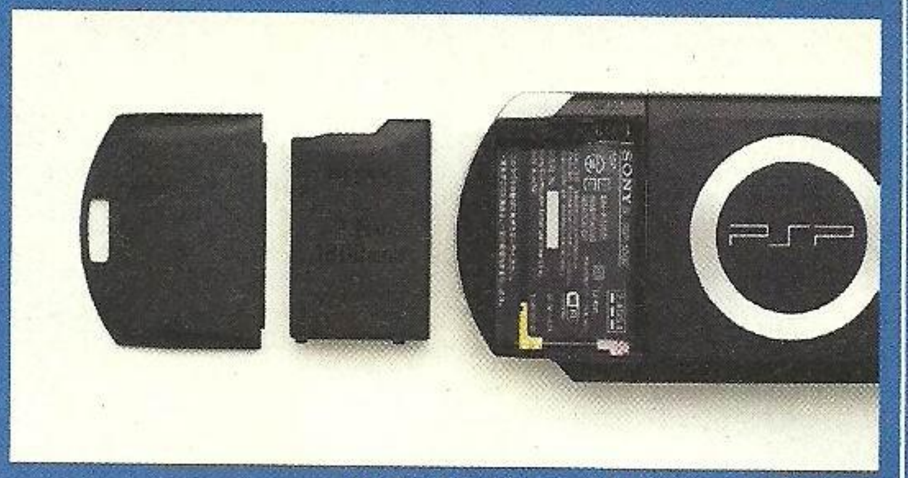
▶ Pora odpowiedzieć na nurtujące Was pytania, a także rozwiać pewne niezdrowe, internetowe plotki. W pewnym momencie dużo dało się słyszeć o tym, że wyłącznie japońskie PSP wyposażone zostało w ekrany LCD Sharpa, natomiast reszta świata otrzyma tańsze i odpowiednio gorsze wyświetlacze Samsunga.

To oczywiście bzdura. Mamy w redakcji wszystkie możliwe odmiany PSP (japońską, amerykańską, a nawet europejską) i obraz na każdej z nich jest identyczny! Nie ma mowy o większych blurach, mniej soczystych kolorach czy gorzej oświetlonych obszarach. W każdym PSP zamontowano jeden i ten sam panel Sharpa, więc bez obaw. Na razie wszystkie konsole PSP produkowane są w jednej japońskiej fabryce i choć Sony myśli o tym, by poszerzyć linię technologiczną, na razie nic o tym nie wiadomo.

Często pytacie o martwe piksele, czyli punkty świecące wyłącznie jednym kolorem. Na naszych konsolach nie występowały, ale warto przed zakupem włączyć PSP w sklepie i dokładnie obejrzeć ekran. Fakt, źle działający piksel trudno na pierwszy rzut oka dostrzec, ale przewrażliwieni w końcu się dopatrzą. Najlepiej w tym celu znaleźć jak najjaśniejszy moment w dowolnej grze

Teraz sprawa baterii. Akumulator wystarczy średnio na 6 godzin grania i po tym czasie trzeba go naładować. Jeśli zdecydujecie się grać w multiplayerze przez sieć bezprzewodową, (na przykład w kapitalnego Ridge Racera), czas zabawy skróci się do około 3 godzin – jak widać wbudowana karta dość intensywnie pobiera prąd. Oglądanie filmów MP4 z Memory Stick Duo rozładuje konsolę w sześć godzin, natomiast oglądanie filmów na UMD wyłączy PSP po dwóch godzinach i trzydziestu minutach. Rozszerzonego Władcy Pierścieni może nie da się obejrzeć, ale i tak większość filmów w tym przedziale się mieści. Jesli jednak macie większe potrzeby mobilnego odtwarzania, z pewnością pojawią się niebawem podwójne, potrójne czy nawet poczwórne baterie. Oczywiście nie zmieszczą się do konsoli tak, jak standardowa, a trzeba je będzie raczej nosić w plecaku. Krążą też pogłoski, że Sony pracuje nad nową baterią do PSP o zwiększonej pojemności, ale standardowych rozmiarach. Zobaczymy.

Sprawa wygląda optymistycznie w przypadku słuchania muzyki zapisanej w cyfrowym formacie MP3. Jako odtwarzacz dźwięku, PlayStation Portable wytrzyma nawet 10 godzin. To całkiem solidny wynik, biorąc pod uwagę nasze doświadczenia ze standardowymi playerami zasilanymi „z paluszka".

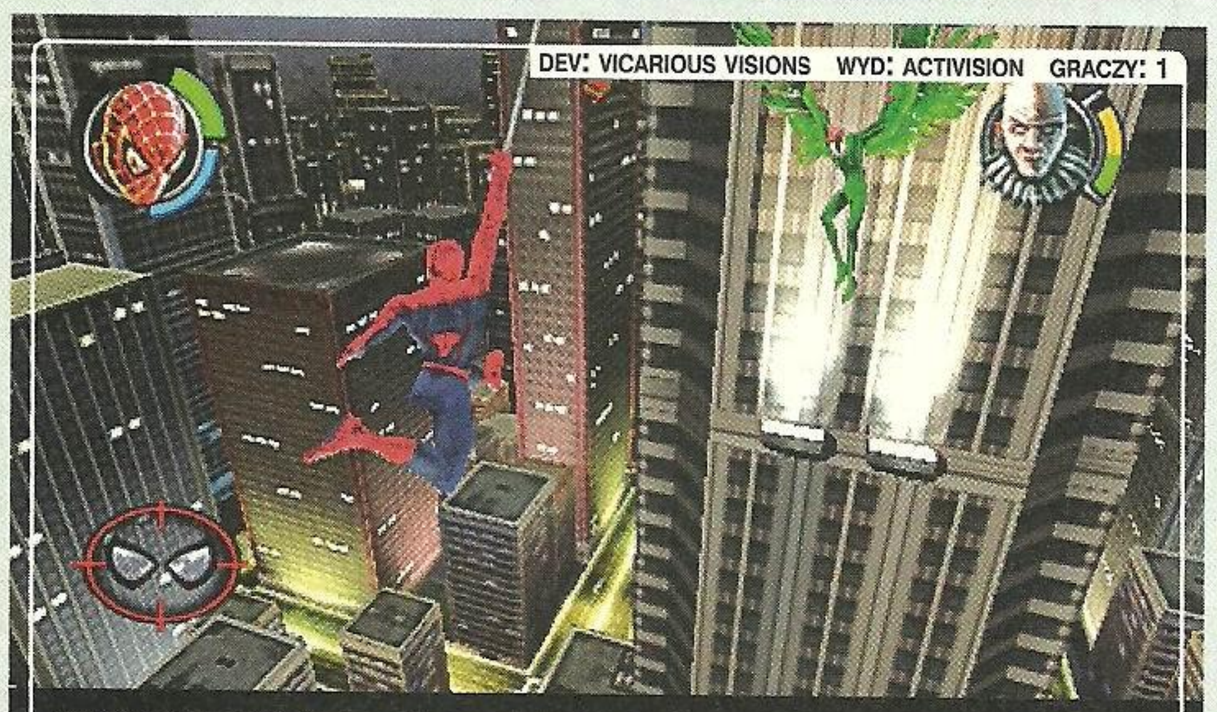


■ „Sześć godzin grania na standardowej baterii powinno wystarczyć każdemu" – N+, 2005

Pytacie o dostęp PSP do internetu? Na razie nie mamy takiej opcji. Oficjalna przeglądarka pojawi się u nas już niebawem, a przynajmniej tak szybko, jak Sony zdąży przygotować upgrade oprogramowania. Przy tym nie radzimy upgrade'ować sprzętu do 2.0 za pomocą plików przygotowanych dla japońskich i amerykańskich konsol – wprawdzie PSPkowi nic się nie powinno stać, ale nie wiemy na razie jak z gwarancją na sprzęt.

Kwestia przycisków – po zakupie konsoli na pewno zauważycie, że przycisk z symbolem kwadratu inaczej reaguje na nacisk, niż pozostała trójka. Tu też nie ma powodu do obaw – kwadrat po prostu tak działa z racji swojego położenia.

Pomimo tego, że na zeszłorocznym E3 Sony zademonstrowało bogatą paletę kolorów PSP, w sprzedaży dostępny jest jedynie czarny. Jesienią pojawi się białe PSP, a w nieokreślonej przyszłości – srebrne. Być może dzięki temu nie będzie tak widać odcisków palców.



SPIDER-MAN 2

▶ WIELKI TYTUŁ OZNACZA WIELKĄ ODPOWIEDZIALNOŚĆ

Pająk ma kolejną misję – opowiedzieć starą historię w taki sposób, aby wszyscy na nowo ją polubili. Sprawa nie będzie prosta, bo fabułę filmu znamy mniej więcej od roku. Pogrążony w szaleństwie i chęci zemsty Doktor Octopus zrobi wszystko, aby winni ponieśli zasłużoną karę, a symbolem jego nieszczęść ponownie okaże się Spider-man.

Finał przerażającej historyjki znamy wszyscy, jednak zanim Peter Parker ocali Manhattan przed terrorystą, autorzy postawią mu na drodze kilku nadprogramowych łotrów. Filmowy Pająk nie miał jeszcze okazji walczyć z Sępem, Shockerem, Rhino, ani Mysterio, ale ekipa z Vicarious Visions doszła do wniosku, że można nimi nieźle urozmaicić, jak się okazało, zbyt krótką grę. Gdyby tylko nowojorskie zdolniachy znalazły miejsce dla większej ilości przeciwników i zadań, przenośny Spider-man 2 byłby grą na mocne osiem! Jest tu wszystko, czego potrzebują fani trójwymiarowych, oblepionych pajęczyną platformówek – pocinanie przez gigantyczne miasto na pajęczynie, walka ze zbirami, szukanie sekretów, pełzanie po ścianach, ratowanie z opresji ludzi i szereg innych, naprawdę różnorodnych zadań. Jakież było moje zdziwienie, gdy już po czterech godzinach okazało się, że przygoda z Parkerem dobiegła końca. Cztery godziny! Spider-man to bodajże jedyny komiksowy bohater, który ma na swoim koncie bardzo udaną linię gier. Kto by pomyślał, że najnowsza z nich będzie tak krótka. Brakuje też otwartego świata – przenośna edycja to po prostu szereg misji, które wykonujemy jedną po drugiej.

Z drugiej strony Spider-man 2 to jedna z nielicznych gier na PSP, które mogą pochwalić się tak pięknymi i wygładzonymi obiektami. Postać Pająka i otaczające go środowiska pokryte zostały wyrazistymi, kolorowymi teksturami, które na tym małym LCD prezentują się po prostu piorunująco. Jestem przekonany, że widoki w grze Was zachwycą. Całość przyjemnie pomyka w trzydziestu klatkach na sekundę i aż żal, że przygoda tak szybko się kończy, bo każda z misji to okazja do zarobienia tzw. Hero Points. W zależności od stylu walki, czasu gry i ilości odniesionych obrażeń, Parker otrzyma punkty, za które kupi nowe umiejętności – mocniejszą pajęczynę, wyższe skoki, twardsze pięści i kilka szalonych akrobacji.

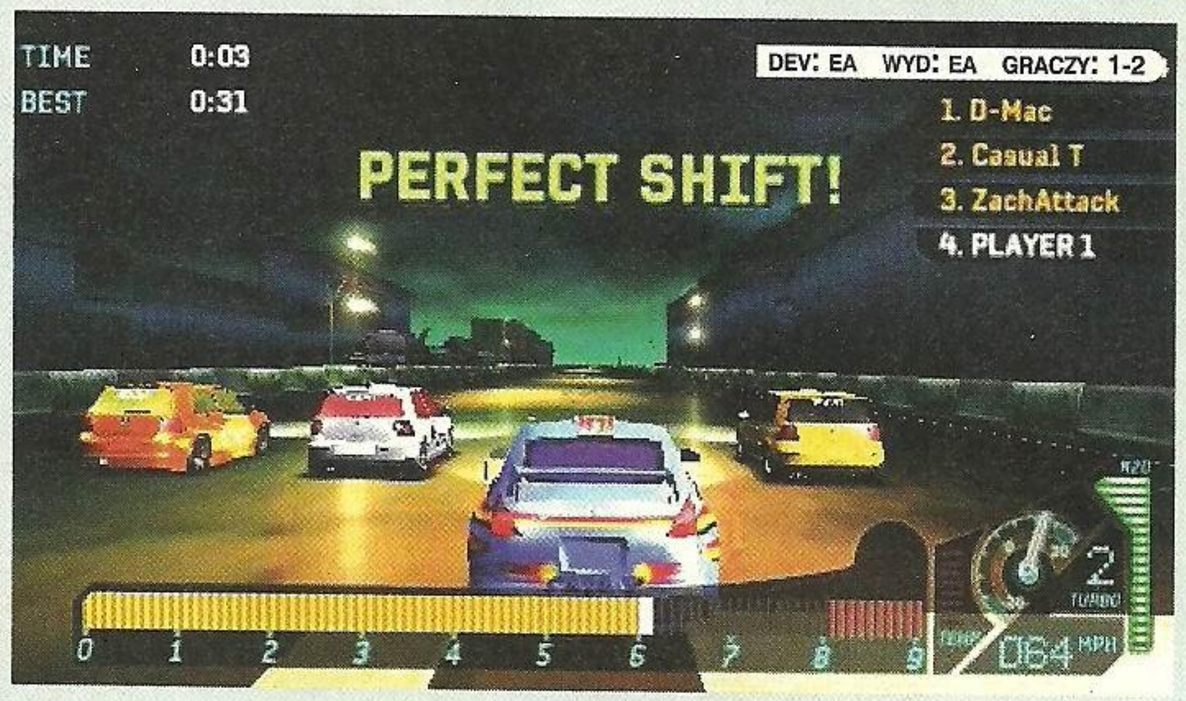
Osobnej wzmianki wymaga muzyka – w grze na podstawie filmu nigdy nie spodziewałbym się elektronicznego beatu wspomaganego twardą gitarą. I choć co prawda nie obyło się bez motywów żywcem wyjętych z filmu, to dominującymi utworami będą te z pogranicza house'u i rocka. Świetna robota – aż żal ściągać słuchawki. Całość dopełniają starannie renderowane animacje wyświetlane pomiędzy misjami.
Matt

▶ Gra jest, bez wątpienia, prześliczna. To zdecydowanie jedna z najładniejszych pozycji na PSP. Natomiast cztery godziny zabawy za dwie stówki to lekkie nieporozumienie. Poczekajcie, aż stanieje przynajmniej o połowę – w końcu pojawi się jakaś platyna na PSP. Gulash

Cudny, ale za krótki!

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.5



NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

▶ RACERÓW CI U NAS DOSTATEK

Miniaturowa wersja NFSU jest naprawdę solidnym racerem, choć do czołówki PSP'kowych wyścigów odrobinkę jej brakuje.

Z kieszonkowego Undergrounda wywalono całe to olbrzymie miasto z NFSU2 na „dużych" konsolach. Zamiast tego mamy kilka trybów gry, które pozwalają na szybkie rozpoczęcie i dokończenie zabawy. Race Now to po prostu wyścig losowy, dostajemy jakąś furę i lądujemy na którejś z tras – dobre do zapoznania się z grą, ale gracze, którzy chcą odkrywać nowe samochody oraz części do nich, powinni zainteresować się wyścigami ukrytymi w Quick Play Battle. Tam znajdziecie Street Cross (krótkie, wąskie trasy), Drift Attack – driftowanie na ekranie, Nitrous Run – czasówka pomiędzy checkpointami oraz Drag, czyli wizytówka Undegrounda na dużych konsolach – wariacja na temat wyścigów na ćwierć mili z dużą dawką udziwnień. Z kolei w menu Circuit Race znajdziecie kilka poziomów zaawansowania i możliwość uczestniczenia w zwykłych wyścigach (Circuit), sztafetach (Rally Relay), do których trzeba mieć dwa samochody oraz w Lap Knockout, czyli ostatni na każdym z trzech okrążeń odpada. Jak widać jest tego sporo, ale jakby Wam było mało, to w każdym z wyścigów można zdobyć trzy medale, więc jest powód żeby do nich wracać (na początku oczywiście zdobywamy medal brązowy, potem srebrny, a na końcu złoty). Oprócz tego zdobywamy kaskę, za którą kupujemy nowe części. Zdecydowanie jest więc co robić w Rivals, ale nie zawsze jest to zabawa przednia i intuicyjna. Cieniem na niej kładą się dwie rzeczy. Po pierwsze, osławione gumowe AI – przeciwnicy zawsze naciskają. Trochę drażni, gdy władowaliśmy w furę cały nasz dorobek, a leszcze, których łykaliśmy bez problemu tą samą furą, ale jeszcze bez usprawnień, i tak nas doganiają. Cóż – taki już urok Rivals i albo się do tego przyzwyczaicie, albo rzucicie grę w kąt. Drugą krzywą akcją jest słabo pomyślany tuning – menu jest mało przejrzyste i ciężko się na pierwszy rzut oka zorientować, co montujemy i jaki to będzie miało wpływ na naszą furę.

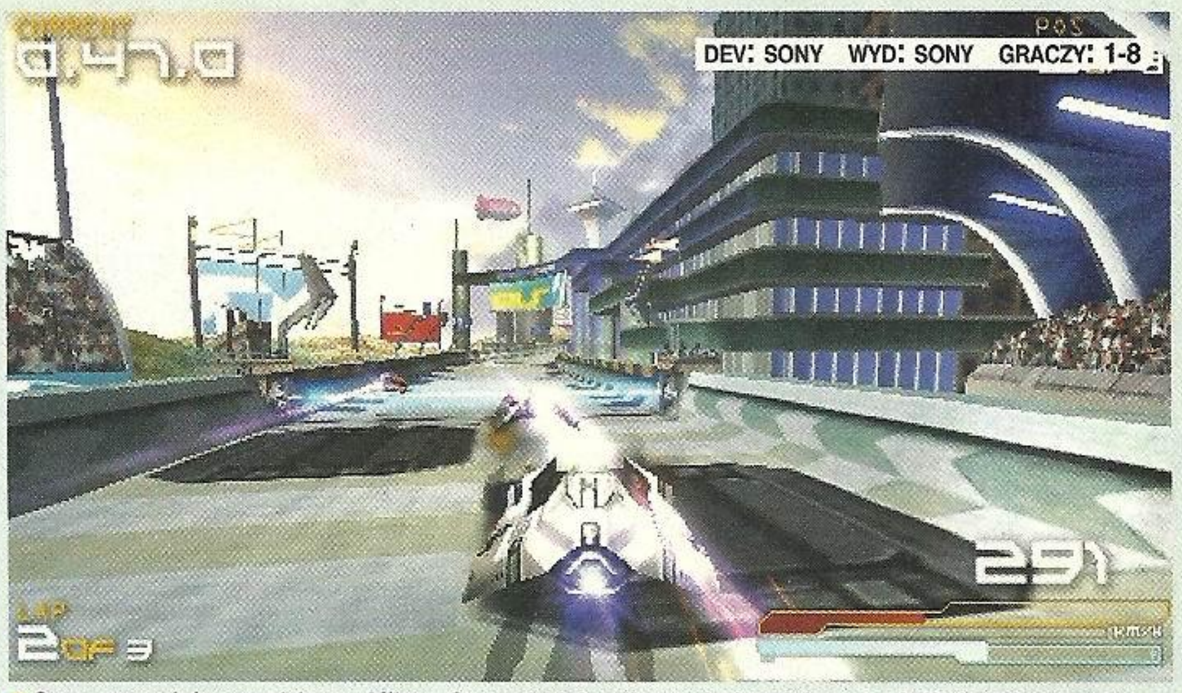
Grafika raczej nie zawodzi. Owszem, zdarzają się chrupnięcia, ale ogólnie jest całkiem przyzwoicie, choć poziom Wipeouta to wyżyna, do której Rivals nie sięga. No i czasami niewiele widać na trasie i łatwo władować się w jakiś samochód, którego, przysięglibyśmy, przed chwilą tam jeszcze nie było. Dźwięk również spoko – jest soundtrack z NFSU2, fajny, trzeba dodać. A ryk silników, pisk opon i odgłosy stłuczek są całkiem solidne. Ale radzę grać na słuchawkach. Sterowanie? Wyłącznie na krzyżaku, analog jest beznadziejny, ale poza tym spoko.

Rivals to całkiem fachowy racerek, brakuje mu nieco ikry, ale jest ładniutki, nieźle brzmi i pozwala się długo bawić. Sięgnijcie więc po niego, ale po Wipeoucie i Ridge'u.
Marcellus

Trzeci w stawce.

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.9



WIPEOUT PURE

▶ „PRZYSZŁOŚĆ JEST TERAZ"

Sony wysmażyło prawdziwego killera. Gra pędzi jak najlepszy koń wyścigowy, a jeśli dodatkowo zaopatrzycie się w dobre słuchawki i dużo samozapracia, ùkaże się Wam Wipeout w najlepszej formie!

W Twoim domu. W Twojej konsoli. W Twojej kieszeni. Wszędzie… Możecie to sobie wyobrazić? Po raz pierwszy w historii, kupując grę video otrzymujecie w rzeczywistości najprawdziwszy wehikuł czasu, dzięki któremu przeniesiecie się w przyszłość z każdego miejsca i o dowolnym czasie. Bo tak właśnie działa czysta esencja nowego Wipeouta. Porywa gracza wraz z prądem strumienia czasu i w mgnieniu oka przenosi na ultrafuturystyczne trasy wyścigowe, na których trwają zmagania najlepszych pilotów ligi FX 300.

Na tak silne wrażenia, które towarzyszą nam od pierwszego odpalenia Wipeouta, wpływ ma kilka czynników, a jednym z nich jest nawet sam wygląd konsoli, który, gdziekolwiek byśmy PSP nie zanieśli, zawsze odbiega od otaczających nas realiów i wyprzedza polską rzeczywistość o jakieś sto lat. Jeśli dodamy tego absolutnie wizjonerski „design" gry, począwszy od menusów, poprzez trasy, a na oprawie audio-video skończywszy, wszystko staje się jasne – PSP i Pure do idealnie dobrana para. No, ale przecież właśnie tego mogliśmy się spodziewać. Studio Liverpool dołożyło wszelkich starań, aby nowy Wipeout wyprzedzał swoją epokę pod każdym względem, a przy okazji nieodparcie kojarzył się z tak niszczycielskimi tytułami jak Wip3out czy Wipeout 2097. Świadczy o tym przede wszystkim zmieniony system sterowania, który teraz znacznie bliższy jest pierwowzorom z PS one niż ostatniej odsłonie serii goszczącej na PlayStation 2. Nie znaczy to jednak, że jest on całkowitą kalką rozwiązań z wcześniejszych gier. Powiedziałbym raczej, że to prawdziwie udany kolaż wcześniejszych systemów opracowany tak, aby jak najlepiej spełniać wymogi graczy i… przenośnej konsolki. Pojazdy zachowują się bardzo poprawnie, nie razi nad(pod)sterowność, no i znowu powraca to cudowne poczucie ryzyka przy szorowaniu kadłubem po bandzie trasy. Mimo tego, nie obejdzie się bez sporych kłopotów – szczególnie na początku zabawy. Chociaż wszystkie funkcje sterowania rozłożono bardzo intuicyjnie na konsolce, to jednak niezbyt ergonomiczny kształt PSP nie sprzyja precyzyjnym manewrom, jakich od zawsze wymagała ta seria od graczy. Szczególnie daje się to odczuć w nieco przemodelowanym (w porównaniu do Fusion) trybie Zone, gdzie przy wciąż rosnącej prędkości i malejącej przy najmniejszym uderzeniu w bandę osłonie, każdy błąd może okazać się tym decydującym o porażce. Na szczęście do wszystkiego można się przyzwyczaić i nie inaczej jest z ułożeniem PSP w dłoniach, tak więc już po godzinie intensywnej gry powinniście przywyknąć do wymogów PSP'ekowego kontrolera. Aha, chociaż bolidami można tutaj sterować także za pomocą analoga, to znacznie wygodniejszy oraz dokładniejszy jest krzyżak i to przy nim radzę Wam pozostać.

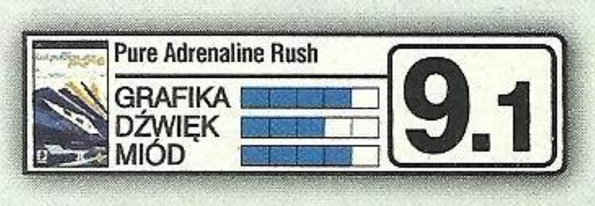
Wspominałem coś wcześniej o niesamowitym „dizajnie", a ten dotyczy przede wszystkim szesnastu tras dostępnych w grze, które wykonane zostały w myśl wiecznie żywej idei Wipeouta, czyli „szybko i futurystycznie". Dziesiątki zwężeń, kręte serpentyny, skocznie, podziemne tunele, no i fantastyczne otoczenie upstrzone dziesiątkami neonów, kolorowych billboardów oraz industrialnymi konstrukcjami to wszystko, co od dawna już pobudzało wyobraźnię rzesz fanów Wipeouta. Nie mogło tego zabraknąć także i tutaj, przez co zamiast ścigać się od samego początku, większość czasu spędzicie na podziwianiu wszystkich tych szczegółów i drobiazgów wylewających się w ferii tysięcy barw prosto z ekraniku przenośnej konsolki Sony. Czegoś tak fenomenalnego nie powstydziłyby się nawet lepsze tytuły z PS2. Zasługa w tym oczywiście ogromna grafików, którzy dokonali istnego cudu zmuszając procesory graficzne PSP do tak „nadkonsolowego" wysiłku, dzięki czemu dostaliśmy chyba najlepszą grafę dostępną na tej debiutującej w Europie platformie. Zresztą, co Wam będę mówił, poczekajcie tylko, aż zobaczycie po raz pierwszy efekt towarzyszący wylatywaniu z ciemnego tunelu na oświetloną słońcem przestrzeń… Cyfrowa poezja. Szkoda tylko, że w parze z grafiką nie idzie dźwięk, który sam w sobie jest rewelacyjny, ale jeśli chodzi o soundtrack, to oprócz trzech czy czterech kawałków, brakuje tutaj jakiegoś (jakby to powiedział Marcel) elektronicznego „wygrzewu". W tym aspekcie da się więc zauważyć niewielki spadek formy.

Wipeout jest tym, czego oczekiwaliśmy. Rewelacyjnym futureracerem z kilkoma klasami prędkości, rozmaitymi bolidami, ponaddźwiękowym speedem, całą gamą broni znaną z poprzednich odsłon serii, obsługą Wi-Fi dla ośmiu osób, no i, co najważniejsze, najlepszą w tej chwili grą na PSP. Jeśli nad układanie puzzli przy akompaniamencie świetnego OST przedkładacie adrenalinową orgię na ultraszybkich trasach przyszłości (ale z ciut gorszym OST), to właśnie Wipeout: Pure powinien być pierwszym tytułem, jaki łykniecie wraz z PSP. Dopiero po nim w kolejce czekają Lumines czy Ridge Racer.

Qoora

▶ Facet ma po prostu rację. Brać, nie kombinować.

Gulash



Pure Adrenaline Rush

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.1

FIRED UP

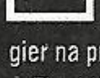
▶ ŚWIETNIE PRZEMYŚLANA PRZENOŚNA ROZRYWKA

Produkt londyńskich studiów Sony jest jedną z najciekawszych, a przede wszystkim najlepiej przemyślanych i zrealizowanych gier na przenośne PSP.

Fired Up to typowa rozwałka samochodowa – objeżdżamy kolejne poziomy w opancerzonym i dobrze uzbrojonym samochodzie, waląc z rakiet i karabinu maszynowego do licznych przeciwników. Gra się doskonale, bo wszystko w tej grze jest na swoim miejscu. Najważniejsza jest udana fizyka świata. Jest dokładnie taka, jaka powinna być – można wybijać się wysoko w powietrze i przez chwilę szybować, można podjeżdżać (lub próbować podjeżdżać) nawet pod bardzo strome zbocza, a trafieni wiązką rakiet przeciwnicy pięknie koziołkują w powietrzu w towarzystwie ślicznej eksplozji. Ktania się genialny Twisted Metal 2. Sam model fizyczny jednak gry nie czyni, autorzy postarali się zatem o odpowiedni scenariusz, w którym na małe państewko najeżdża wielka, rządzona przez Żelazną Damę Republika, a przedziwna grupa bojowników o wolność wspomaga lokalny ruch oporu. Misje podejmowane w specjalnie zaznaczonych punktach polegają, na przykład, na przewiezieniu amunicji i paliwa z jednego końca miasta na drugie, eskortowaniu konwoju, rozwaleniu instalacji nieprzyjaciela i tym podobne. Na ich wykonanie zawsze jest określona, niewielka ilość czasu.

Masa przeciwników skutecznie utrudnia nam życie – są czołgi, jeepy i wyrzutnie rakiet. W niektórych misjach przesiadamy się na chwilę z samochodu do stacjonarnego działka, co także jest całkiem zabawne. Obfita ilość power-upów, nowych broni, specjalnych żetonów do zbierania, nowych samochodów i drobnych challenge'y zwanych właśnie fired up! powoduje, że gra potrafi wciągnąć.

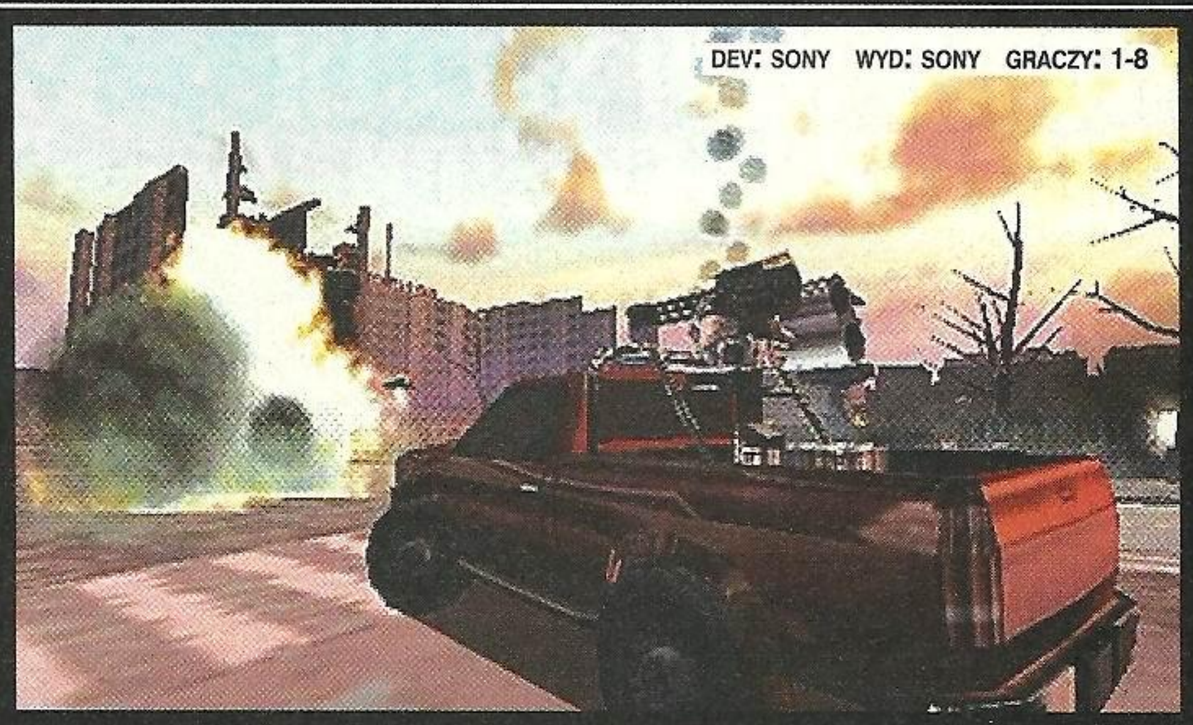
Do tego Fired Up wygląda i brzmi bardzo dobrze;



Nieźle grzeje

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

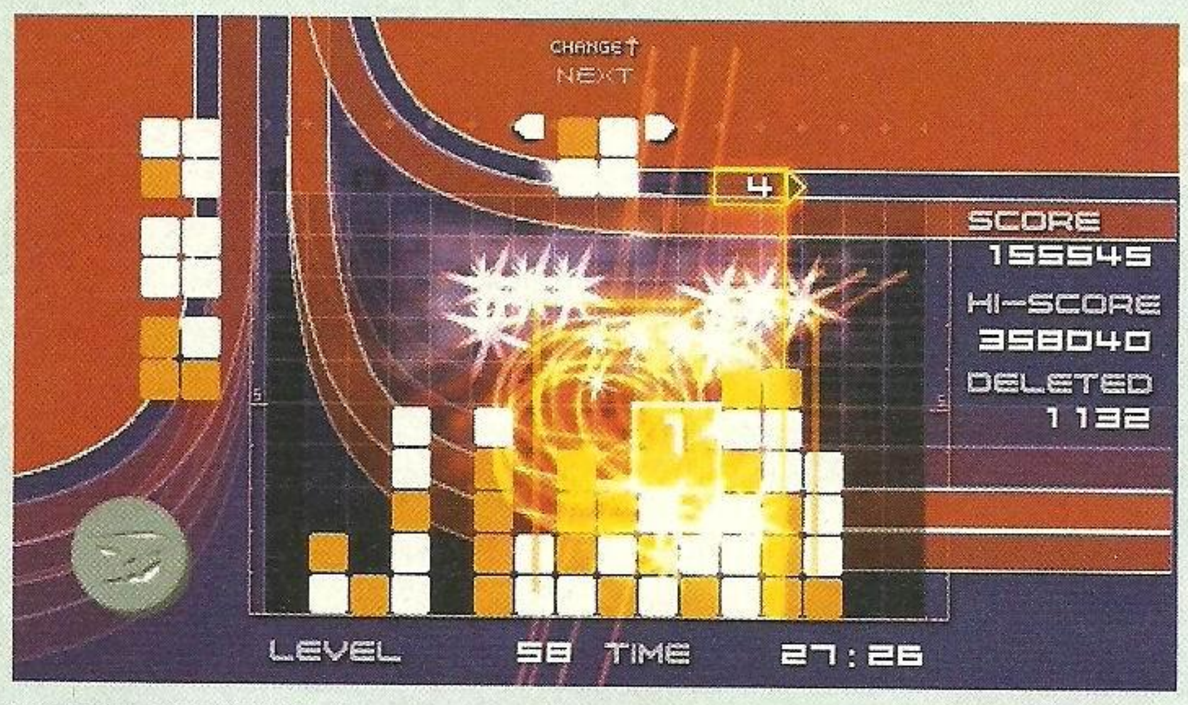
6.9

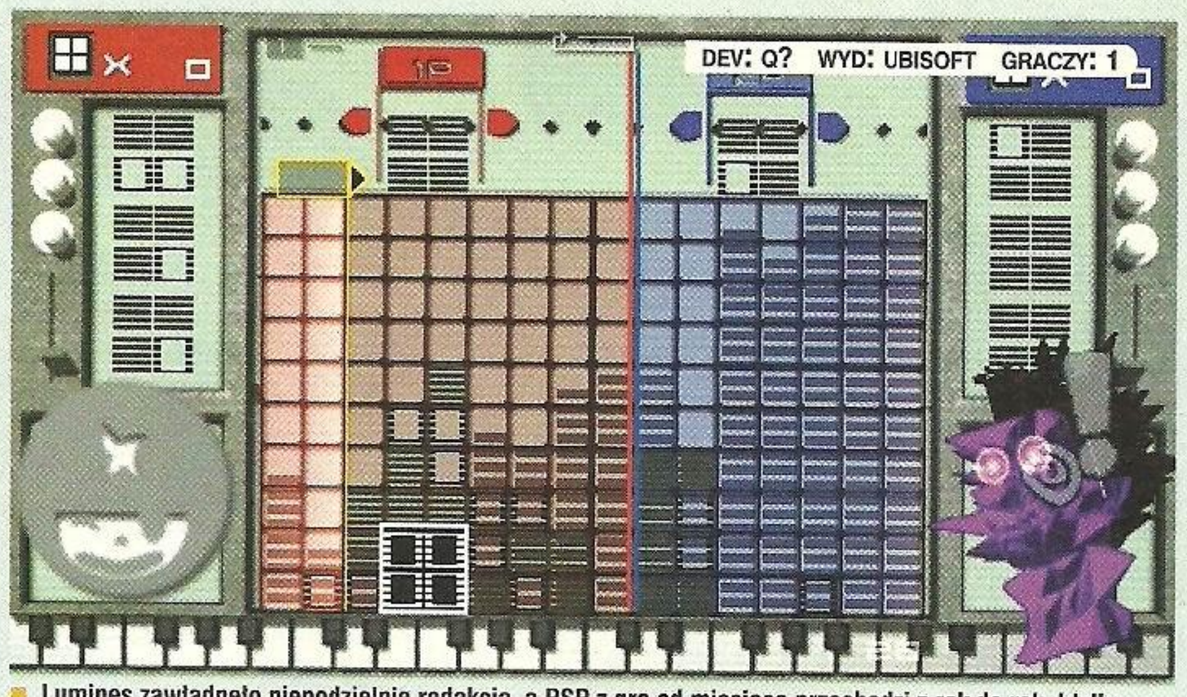


grafika jest czysta, klarowna i bez problemu da się grać nawet w dzień (czego nie mogę powiedzieć choćby o Coded Arms). Podoba mi się też muzyka oraz efekty, szczególnie świst rakiet i wybuchy.

Save'ować można w dowolnym momencie – po wgraniu stanu zabawy gracz zostanie cofnięty do początku krótkiej misji. Można też potykać się ze znajomymi przez Wi-Fi w śmiertelnych pojedynkach.

Jedyną wadą jest mizerna długość gry; w kilka godzin można zaliczyć absolutnie wszystko. Ale to jedna z tych zabawek, do których można bez problemu wracać po jakimś czasie. Gulash



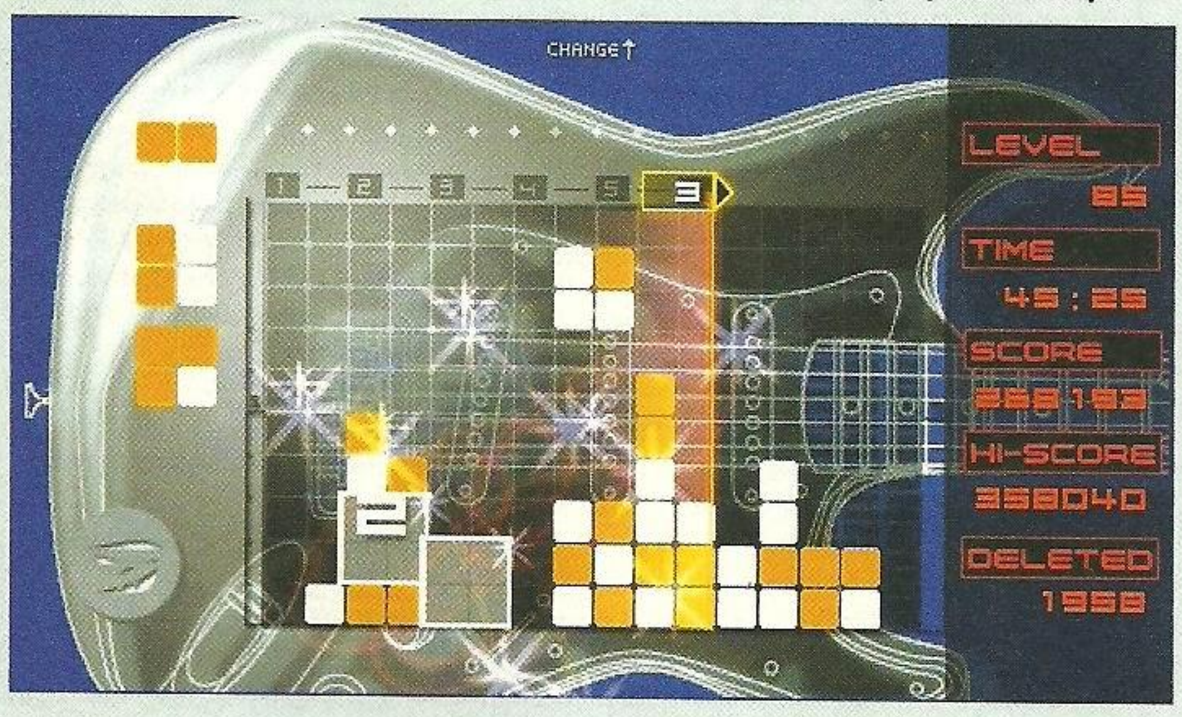


Lumines zawładnęło niepodzielnie redakcją, a PSP z grą od miesiąca przechodzi z rąk do rąk. I tylko kolejne rekordy Marcellusa nabite na tablicy wyników doprowadzają resztę ekipy do szału...

LUMINES

▶ NIGDY NIE PRZYPUSZCZAŁEM, ŻE GRA LOGICZNA TAK MNIE WKRĘCI!

Samo założenie Lumines jest proste – ze spadających dwukolorowych klocków (w sześciu kombinacjach) trzeba budować kwadraty w jednym kolorze. Gdy kwadrat takowy zbudujemy zostanie on zaznaczony i następnie wymazany z planszy przez linię w regularnych odstępach skanującą pole gry. Przegramy, gdy klocki zasypią nam całą planszę. I to w zasadzie wszystko – wydaje się proste, prawda? Ale w rzeczywistości jest to o wiele bardziej skomplikowane. Po pierwsze – wraz ze zmianą planszy w trybie challenge zmienia się nie tylko tło, kolory klocków i muzyczka. Zmienia się też tempo ich spadania oraz prędkość z jaką linia skanująca przemierza pole. Po drugie – co jakiś czas spada klocek specjalny, który po wpasowaniu w kwadrat o tym samym kolorze potrafi usunąć wszystkie identyczne klocki, z którymi jest połączony. I po trzecie wreszcie – aby myśleć o osiągnięciu wysokiego wyniku trzeba nauczyć się usuwania wszystkich klocków z planszy za co wypłacane jest dziesięć tysięcy punktów. Dobrym sposobem nabijania punktacji jest też usunięcie klocków w jednym kolorze, ale za to dostaniemy już tylko tysiąc punktów. Dzięki tym wszystkim patentom można dostosować swą taktykę do poszczególnych plansz. Na przykład na planszach gdzie klocki spadają dość szybko, ale linia skanująca przesuwa się powoli, trzeba budować jak największe comba z kwadratów, co oczywiście przekłada się na ilość zdobywanych punktów. Z kolei na wolniejszych planszach warto pokusić się o usunięcie koloru lub wszystkich klocków. Są też plansze na których wszystko dzieje się tak szybko, że trzeba się zwijać jak w ukropie, żeby klocki nas nie zasypały – potrafią spadać tak szybko, że nawet nie nadążamy ich obracać, a co dopiero myśleć o jakichś strategiach.



Tak przedstawia się Lumines w podstawowym trybie challenge, ale są tu również inne tryby – na przykład time attack, czyli usunięcie jak największej liczby kwadratów w wyznaczonym czasie, jest też puzzle, czyli układanie zadanych figur z klocków. Najprostszy jest krzyż, ale z czasem ułożycie nawet żyrafę. A co! Oprócz tego można się zmierzyć z konsolą lub kumplem. W obu tych przypadkach plansza na starcie podzielona jest na równe połówki, a każdy usunięty kwadrat powoduje przesunięcie linii podziału w stronę przeciwnika, przez co jego pole ulega zmniejszeniu.

Ale Lumines to nie tylko uczta dla szarych komórek – to także fiesta dla oczu i samba dla uszu. Zabawie non stop towarzyszy genialna muzyka, a na każdej z plansz cały czas dzieje się coś w tle. Na przykład na „skórce" Japanese Form w tle leci niepokojąca japońska muzyczka, a po każdorazowym zlikwidowaniu kwadratu przez ekran przelatują liście. A że skórek jest kilkadziesiąt, to jest zarówno czego słuchać, jak i na co popatrzeć. Oczywiście za nasze osiągnięcia gra cały czas nas nagradza nowymi „skórkami" i avatarkami.

Lumines to dla mnie w tym momencie zdecydowanie najlepsza gra na konsolach przenośnych. Muzyka jest świetna, skiny olśniewają kolorami i efektami towarzyszącymi usuwaniu kwadratów, a na dokładkę część podkładu muzycznego sami sobie tworzymy, bo każdemu dotknięciu przycisku towarzyszy odmienny dla każdej ze skórek dźwięk. Lumines wciąga jak ruchome piaski i pożera czas w tempie niesamowitym – wiele razy zdarzyło mi się, że grałem kilka godzin z rzędu, a potem jeszcze długo miałem przed oczami spadające klocki... Co lepsze – nadal je układałem, hehe. W pewnym momencie obsesja posunęła się do tego stopnia, że nawet śniłem o spadających klockach... Absolutnie genialna i w zasadzie nieśmiertelna gra. No chyba, że zdobędziecie te 999 999 punktów.

Mimo to – nie może dostać dychy, choć bardzo bym tego chciał. Powód jest prosty – puzzle nie każdemu musi przypaść do gustu, nie każdy zapewne połknie też bakcyla pokonywania kolejnych plansz i własnych, nieprzekraczalnych wydawałoby się, możliwości. Ale z całą pewnością warto spróbować Lumines – to nie powiew, to prawdziwy huragan świeżości i głębia porównywalna z rowem Mariańskim. Dodatkowo to gra unisex – spodoba się zarówno dziewczynom, jak i chłopakom, ale uważajcie – walka o władzę nad konsolą może być zażarta!

Marcellus

▶ Przygoda z Lumines zawsze zaczyna się niewinnie. Na początku składa się kilka prostych figur, w tle przygrywa wesoła muzyczka i ani się obejrzymy, jak gra przetrawia nasz cały wolny czas (i nie tylko!). Żeby pobić wynik Marcela, trzeba spędzić przy tej grze trzy godziny non stop. Lumines jest jak narkotyk! Nie kupujcie jej, bo przepadniecie!

Matt

Genialna prostota

GRAFIKA
DZWIĘK
MIÓD

9.0

WORLD TOUR SOCCER CHALLENGE EDITION

▶ PIERWSZA PIŁKA! DOBRA PIŁKA?

World Tour Soccer pojawia się w dobrym momencie – na starcie nowego systemu. Za miesiąc będzie miał konkurencję w postaci FIFY, za dwa/trzy miesiące ukaże się przenośna edycja Pro Evolution Soccer 5. Konkurencję, której gra Sony po prostu nie wytrzyma, bo, co tu ukrywać, jest zwyczajnie przeciętna, jak wszystkie dotychczasowe inkarnacje This is Football. WTS jest właśnie mniej lub bardziej zakamuflowaną konwersją TIFa z PS2.

Mecz piłkarski to nie hokej na lodzie, a piłka to nie krążek. W WTS wszystko wydaje się przyspieszone o dobre sto procent. Piłkarze sadzą wielkie susy i w pięć sekund przebiegają połowę boiska, a piłka krąży z prędkością właściwą wspomnianemu krążkowi. Zawodnicy są nawet nieźle animowani, ale bardzo mało rozgarnięci zarówno w obronie, jak i w ataku. Bardziej w obronie, dzięki czemu łatwiej dochodzi się do pozycji strzeleckich... A co to za strzały! W pierwszym meczu wywaliłem trzy bomby z trzydziestu, czterdziestu metrów prosto w poprzeczkę, a potem moi napastnicy nie umieli wpakować piłki do pustej bramki z kilku metrów, przenosząc ją nad poprzeczką. Cóż, taki jest futbol.

Sterowanie... działa. Z lewym spustem odpala się masę kuglarskich sztuczek, przedefiniowanych zwodów i dryblingów. Tradycyjnie dla TIFa można efektownie upaść w polu karnym i próbować wymusić jedenastkę – to chyba najciekawsze zagranie w całej grze.

Grafika jest nieładna, choć animacja nie zwalnia. Dźwięk również nie zachwyca – licencjonowane kawałki w menu i komentator wykrzykujący nazwiska (i tylko nazwiska) piłkarzy. Naturalnie słychać też szum stadionu.

A zawartość? Blisko 250 drużyn państwowych i klubowych, z pełną licencją. O dziwo, kluby są na początku niedostępne i trzeba je odblokować (!). Można zagrać pojedynczy mecz, puchar, lub sprawdzić się w tytułowym trybie challenge, w którym za udane zagrania dostajemy punkty. Szkoda, że autorzy zapomnieli o lidze.

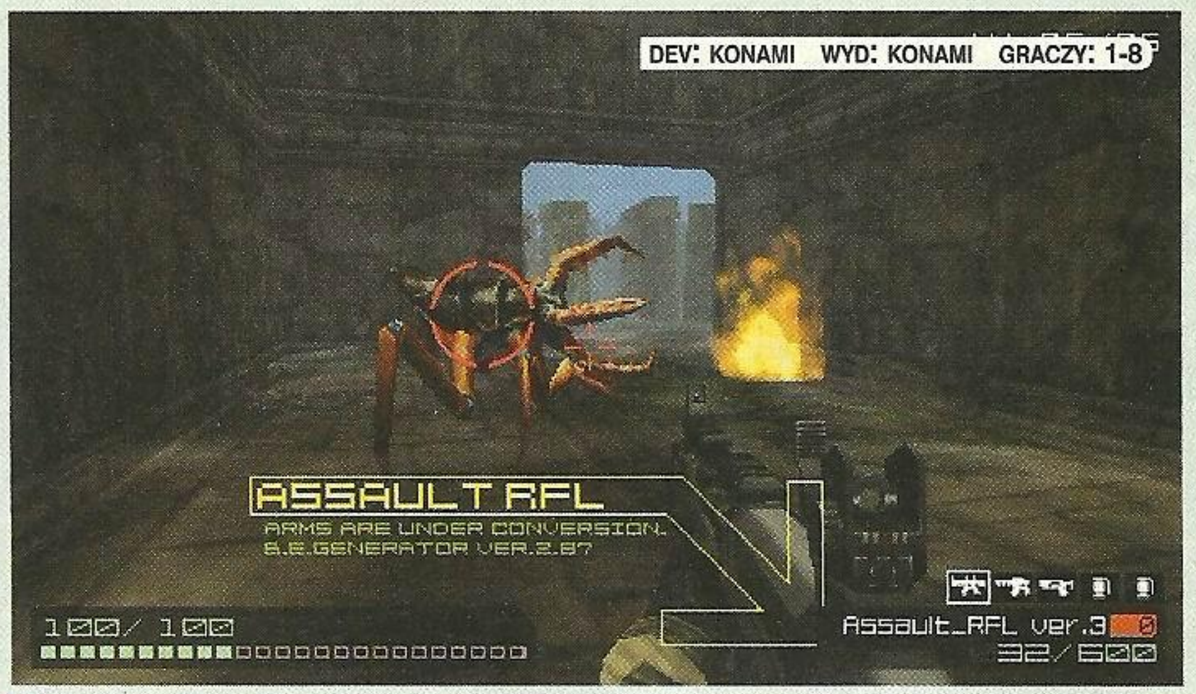
Krótko mówiąc – nie polecam. Nie mam nic przeciwko mocno zręcznościowemu podejściu, ale na WTSa szkoda czasu i pieniędzy.

Gulash

Dla mało wymagających.

GRAFIKA
DZWIĘK
MIÓD

5.5



Szkaradny monster stanowi spore zagrożenie dla naszego hackera – zwłaszcza, że niektóre z maszkar dokonując swego marnego życia mają tendencje do wybuchania.

CODED ARMS

▶ PIERWSZY NIE ZNACZY NAJLEPSZY

Akcja Coded Arms kręci się wokół inteligentnego programu o nazwie A.I.D.A. Aplikacji tej używano niegdyś do szkolenia wojsk, jednak A.I.D.A. jest jednym z tych programów, które po pewnym czasie zaczynają myśleć i stwarzać owym myśleniem zagrożenie dla wszystkich wokół. Wielu hakerów próbowało dostać się do jądra systemu i zamknąć go od środka, ale aplikacja zawsze była zbyt dobrze zabezpieczona.

W Coded Arms bierzemy na siebie rolę chłopaczka, który także postara się wyłączyć system. O tak, w niedalekiej przyszłości wystarczy po prostu wsadzić sobie w tył głowy odpowiednie wtyczki i można już spokojnie plądrować wirtualne światy. A.I.D.A. jest jednak przygotowana na wszystko, dlatego wystawi przeciw bohaterowi hordy przeciwników – cyberpająki, cyberżołnierze – wszystkiego po trochu. Charakteryzują się jednak znikomą inteligencją; najwyraźniej A.I.D.A. zostawiła wszystko, co najlepsze dla siebie.

Oczywiście sprytny haker nie wchodzi do nastawionego wrogo systemu zupełnie bezbronny. Broni nie jest może dużo (strzelby, snajperki, wyrzutnie rakiet, automaty), ale jeśli pod uwagę weźmiemy upgrade'y, będzie tego wówczas około trzydziestu wariacji. Sporo. Najgorsze jednak, że po dwudziestu minutach grania w Coded Arms byłem przekonany, że widziałem już wszystkich oponentów i wszystkie patenty, natomiast po dwóch godzinach wiedziałem to z całą pewnością.

Głównym problemem wszystkich napotkanych przeze mnie stworów była ich okropna głupota. Nie uciekali, nie omijali moich pocisków – po prostu stali w miejscu i tępo strzelali przed siebie. Czasem, któremuś z nich zdarzyło się podskoczyć, ale kompletnie nie rozumiem w jakim celu. Podczas walki należy liczyć wyłącznie na automatyczne celowanie (przeciwnik „przyciąga" nasz celownik), bo szansa, że sami traficie oponenta jest drastycznie mała. Zabolał mnie także brak trybu auto-save. Do licha, jest on standardem w większości gier na PSP, więc w Coded Arms bardzo łatwo przekreślić swe osiągnięcia zapominając o własnoręcznym nagraniu stanu zabawy.

Coded Arms jest pierwszą strzelaniną fpp na PlayStation Portable, a w dodatku nie do końca dobrze przemyślaną. Sterowanie wymaga mnóstwa treningu i samozaparcia. Utarta doktryna głosi, że optymalną kombinacją w grach fpp od zawsze jest mysz i klawiatura. Konsolowe pady udowodniły, że dwie analogowe gałki również mogą zdziałać w tym temacie wiele dobrego. Niestety, fani przenośnych strzelanin fpp muszą zadowolić się zaledwie jednym drążkiem i sześcioma przyciskami, w związku z czym należy porzucić dotychczasowe przyzwyczajenia i marzenia o precyzji. I choć gra wygląda ładnie, a procesory PSP mają odpowiedni zapas mocy, po prostu nie wróżę gatunkowi fpp na PSP większej przyszłości.

Pomysłowym posunięciem było wprowadzenie w Coded Arms autocelowania, ale działa ono tutaj na tyle słabo, że większość kul zatrzymuje się w ścianach, a nie w ciałach przeciwników. Walka ze sterowaniem trwała w moim przypadku długo, za długo. Być może Wam pójdzie lepiej. Poza ładną oprawą graficzną, nic nie jest w Coded Arms fajne, ani przyjemne. Kiepskie sterowanie, mało przeciwników i monotonia. Raczej nie polubicie się z tą grą, nawet, jeśli nie ma jeszcze alternatyw.

Matt

▶ Coded Arms to pierwsze duże rozczarowanie na PSP. Oczywiście podstawowym błędem było obiecywanie sobie wiele po tym tytule (japoński FPS od Konami? Przecież to nie może się udać; czy kiedykolwiek coś takiego ukazało sie na stacjonarnej konsoli?), mimo to jednak screeny podkręcały nasze zainteresowanie. Po dłuższej sesji z grą jestem jednak mniej niż zadowolony z końcowego efektu; moje dwie godziny z Coded Arms wspominam zdecydowanie jako pracę, a nie jak przyjemność.

Po pierwsze, gra jest potwornie wolna. Winą za to należy obarczyć oczywiście samo PSP i layout kontrolerów, które (już to wiemy) nie będą się sprawdzać w grach FPS wymagających ruszania celownikiem nie tylko w poziomie, ale także i w pionie. Rozwalenie upierdliwego cyberpająka plączącego się pod nogami graniczy z cudem.

Po drugie, świat wykreowany w Coded Arms jest zwyczajnie słaby i mało zróżnicowany, co oczywiście powoduje nudę i znużenie. I po trzecie, o czym wspomniał już Matt, przeciwnicy są zwyczajnie głupi, a ich głównym atutem jest mocniejsza broń i sporo energii. Nie przekreślam jeszcze FPSów na PSP, ale Coded Arms to zwyczajna porażka.

Gulash

PSP – pożyteczne dodatki

▶ Jak to z każdą nową konsolą bywa, od razu pojawia się do niej ogrom dodatków i przydatnych (bądź nie) akcesoriów. Jeśli myślicie o PSP wyłącznie w kontekście gier, wystarczy Wam podstawowa karta pamięci Memory Stick Duo o pojemności 32MB. Lub mniejsza, ale przecież właśnie trzydziestka dwójka znajduje się w zestawie. Save'y z gier zajmują maksymalnie 400kb, a w dowolnym momencie można przenieść je przecież na twardy dysk komputera i zarchiwizować.

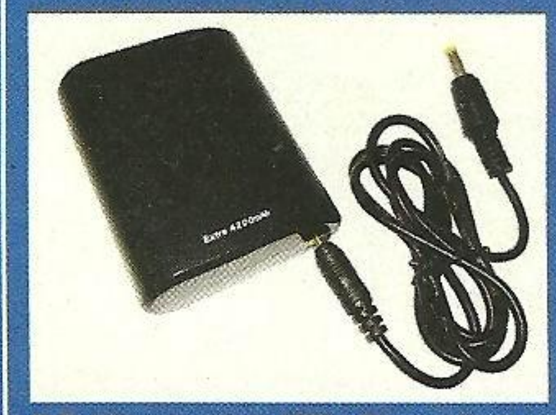
Zapaleni filmowcy i audiofile wiedzą jednak, że nawet karty pamięci o pojemnościach 512MB potrafią okazać się zbyt małe jak na ich potrzeby. Jeśli zechcecie nosić przy sobie przynajmniej jeden lub dwa filmy w ludzkiej jakości, a do tego kilkanaście plików MP3 plus zdjęcie ukochanej (albo mamy) w wysokiej rozdzielczości, po prostu trzeba zaopatrzyć się w Memory Stick Pro Duo 1GB. Pewnie, taka zabawka kosztuje około 400 złotych, ale kwestia rozbija się o Wasze potrzeby. Inna sprawa, że raz na jakiś czas Sony wprowadza pojemniejsze karty i ceny aktualnych gadżetów znacznie tanieją. Trzeba to przemyśleć.

Kolejna kwestia to mocniejsza bateria. Fakt, standardowy akumulator po kilku ładowaniach starczy nawet na sześć i pół godziny zabawy, ale już pojawiły się litowo-polimerowe baterie (3600 mAh X2), rozciągające zabawę w czasie nawet dwukrotnie. 10 godzin oglądania filmów i 20 godzin słuchania muzyki to nawet więcej, niż trzeba.

Na czarnym ekranie PSP bardzo wyraźnie widać wszystkie odciski palców i rysy. Warto więc zastanowić się nad ochronną folią. Po przyklejeniu takiego cacka do panelu LCD zaobserwujecie co prawda gorszą ostrość (ale tylko przy megadynamicznych ujęciach), ale nie ma wówczas obaw o rysy, których nie da się usunąć.

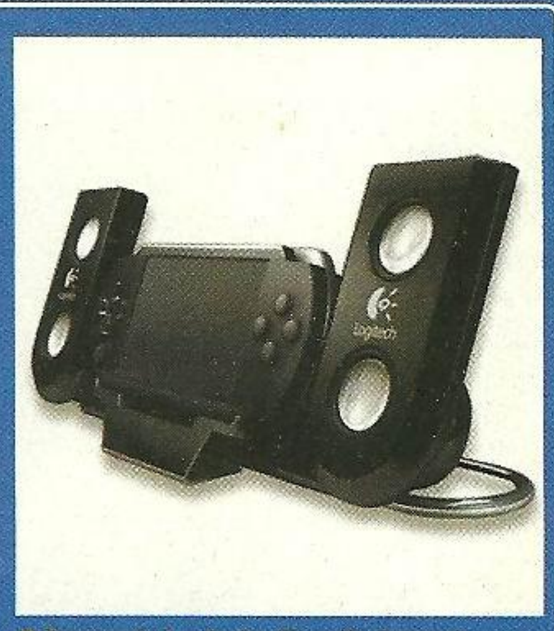
Pozostaje jeszcze sprawa dobrej saszetki. Wiadomo, PSP będzie często przenoszone, dlatego warto wsadzić je w jakąś poręczną „torbę". Dostarczana wraz z Value Packiem saszetka jest nędzna – nie ma w sobie nawet zamka zabezpieczającego konsolę przed wypadnięciem. Na szczęście rynek powoli zapełnia się alternatywami.

Słuchawki z zestawu są przyzwoite; nie jest to byle badziew, a firmowane przez Sony sympatyczne wkładki douszne, do tego w modnym ostatnio białym kolorze.



Dodatkowe zasilanie 4200 mAh – w połączeniu ze standardowym 1800 mAh daje 6000 mAh, trzy razy więcej grania!

Uchwyty przypominające Dual Shocka powinny uradować osoby nieprzywykłe do grania na przenośnej konsoli. PSP pasuje idealnie!

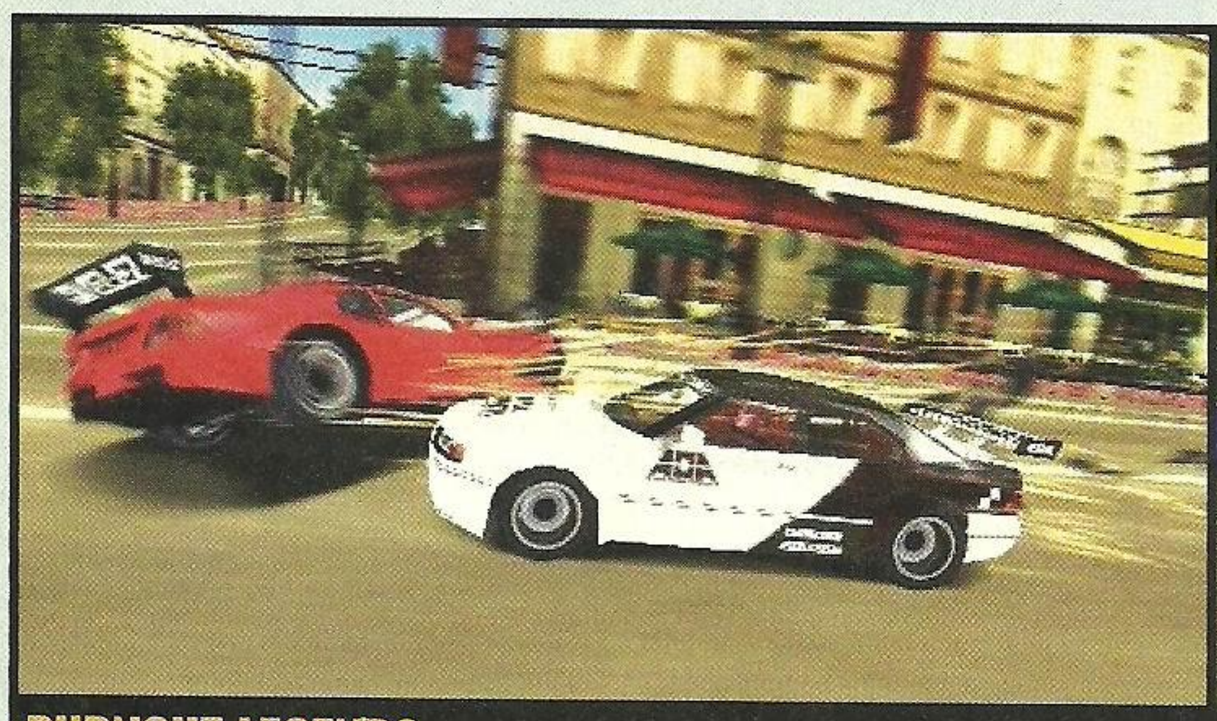


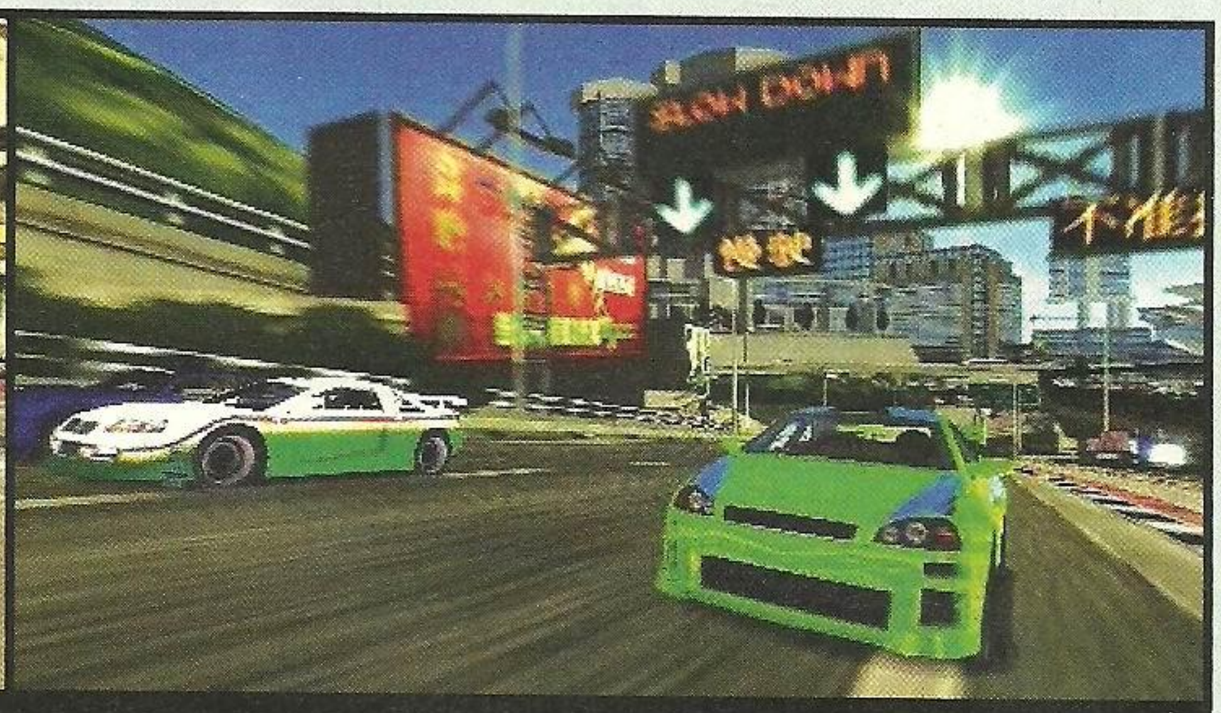
Propozycja Logitecha dla osób chcących oglądać filmy na przykład na wakacjach.

W PSP można zmienić obudowę, można dokupić specjalne uchwyty do trzymania konsoli, są kolorowe pudełka na UMD... A to dopiero wierzchołek góry lodowej i czekamy, jakie gadżety zaproponują nam producenci sprzętu. Z pewnością będzie ich wiele.

CO NAS CZEKA?

▶ CZTERNAŚCIE WYMIENIONYCH TU GIER TO OCZYWIŚCIE WIERZCHOŁEK GÓRY LODOWEJ – NA PSP OPRACOWYWANYCH JEST MASA NOWYCH TYTUŁÓW. ZOBACZMY, CO NAS CZEKA W NAJBLIŻSZYCH MIESIĄCACH.





BURNOUT LEGENDS

Każda konsola powinna mieć swojego Burnouta! No po prostu każda. Gra autorstwa Criterion jak żadna inna pokazuje, czym jest prawdziwa akcja i czysty miód płynący z zabawy przed telewizorem. Burnout na PSP to zbieranina najlepszych trybów, jakie na przestrzeni lat pojawiły się w serii. Powraca oczywiście Crash, a więc konieczność spowodowania jak największego wypadku wartego kilka milionów dolarów. Podobnie, jak w najnowszym Burnout Revenge – z gry znikają mulitplikatory (x2, x4), a więc symbole, po zebraniu których rosła wartość ogólnego zniszczenia. Podobno gra była dzięki nim zbyt łatwa, więc teraz poziom trudności będzie bardziej zbalansowany. Podobnie, jak w Burnout 2 tak i tu pojawi się tryb Pursuit Mode, a więc pościg za uciekającym autem i obijanie go tak długo, aż straci całą energię. Do odblokowania czeka blisko 25 samochodów, a żeby bawić się opcją Multiplayer wystarczy jeden UMD z grą. Graliśmy w Burnout Legends na E3 2005. Długo i intensywnie. Ta gra zepchnie w cień Ridge Racera, a kto wie, czy nie sięgnie po złoto!

DAXTER

Jest mały, ale charyzmą i dowcipem przerasta wszystkich bohaterów platformówek razem wziętych. Daxter nareszcie doczekał się własnej gry, której akcję umieszczono między pierwszą a drugą częścią przygód Jaka. Podczas gdy niemowa jest torturowany i powoli odkrywa w sobie energię Dark Eco, Daxter bierze na siebie główną rolę w sympatycznej platformówce 3D. Plansze, które szturmuje maleńki wiewiór, mają charakter zamknięty (jaskinie, wnętrza budynków, itp.) w przeciwieństwie do dużych i otwartych przestrzeni znanych z PS2. Daxter dzierżył będzie ogromną spluwę, a oprócz tego pożyczy kilka fajnych ruchów od Jaka. Na przykład podwójny skok i wirowanie. Prędzej z tym!

INFECTED

Świąteczna masakra – oto dwa słowa celnie podsumowujące twór o nazwie Infected. Akcja tej gry skupi się wokół oficera Stevensa, który (podobnie jak John McClane) liczył na spokojne Święta w Nowym Jorku. Jednak z naszą pomocą, wkurzony policjant wyrżnie pół tysiąca wściekłych zombiaków, które z jakiś przyczyn wylały się na ulice jego miasta. I nie ma mowy o przypadku – o ile ugryzieni ludzie natychmiast zamieniają się w potwory, tak Stevens jest na nie zwyczajnie odporny. Przez łapy funkcjonariusza przewiną się takie bronie, jak uzi, wyrzutnia rakiet i piła spalinowa, a przeciwnikami będą umarlaki pod różnymi postaciami. Tylko tutaj podziękujecie Mikołajowi za nieudany prezent... rakietą ziemia-ziemia!

GT4 MOBILE

To będzie idealna replika gry, którą od początku tego roku cieszy się już kilka milionów użytkowników PS2. Tak przynajmniej twierdzą autorzy (Polyphony) spółkujący z Sony (mistrzami filmów udających gry). Fakt, wyścigi takie jak Wipeout, Ridge Racer, czy WRC doskonale pokazują, że eksperyment może się udać, ale faktem jest, że PlayStation Portable to maszyna dwukrotnie słabsza, niż PS2. Czas pokaże, czy w kwestii wizualnej Mobile zaprezentuje się równie dobrze, jak jego starszy brat i czy roboczy tytuł będzie tym ostatecznym. Przewagą GT4 Mobile może natomiast być tryb online, a więc opcja, której wersja PS2 po prostu nie miała. W każdym razie – jak zobaczymy, to uwierzymy.

DEATH, JR.

Śmierć bierze zasłużony urlop, a jej zastępcą zostaje... Junior – syn kostuchy pominięty przez wszystkie możliwe opowiadania grozy. Junior jest raczej nikczemnych rozmiarów i ma wielki łeb, ale nie przeszkadza mu to w noszeniu ogromnej kosy, którą wymierzał będzie sprawiedliwość. W najnowszej platformówce firmy Backbone, oprócz potworów i innych ghouli, natkniemy się również na groteskowych przyjaciół naszego bohatera. Najfajniejsza jest Stigmartha, dziewczyna, która krwawi za każdym razem, gdy wpada w złość. Oprócz kosy, Junior wymiatał będzie pistoletami, miotaczem ognia, a także eksplodującymi chomikami. Platformówki są potrzebne – także te strzelane.

Underground i PSP

▶ Jak to z każdym nowym urządzeniem służącym elektronicznej rozrywce bywa, hackerzy rozpoczęli prace nad łamaniem zabezpieczeń już w dniu premiery PlayStation Portable. Udało im się znaleźć lukę w kodzie, dzięki której możliwe stało się uruchomienie własnoręcznie napisanej aplikacji z karty pamięci. Pierwszy program wyświetlał napis „Hello World" i to wszystko, co robił. Ale... potem po prostu ruszyła lawina – pojawiły się setki fanowskich aplikacji praktycznie do wszystkiego.

Fanowskie gry na PSP stały się faktem – na screenie oczywiście szachy. Szkoda, że nie każdy posiadacz PSP będzie mógł w nie zagrać.

Znajdziemy ulepszone o nowe standardy odtwarzacze dźwięku, czytniki ebooków, przeglądarki do zdjęć, kalkulatory, emulatory perkusji i sequencery i tak dalej, i tym podobne – nie licząc sporej liczby prostych gier. Udało się nawet uruchomić na PlayStation Portable emulator peceta, a w konsekwencji tego także i system Windows 95. Najciekawszą rzeczą są jednak powstające jak grzyby po deszczu emulatory starszych konsol. Bez problemu na PSP można uruchomić emulatory NESa, SNESa, MegaDrive, Neo-Geo, Amigi, a także popularne i cały czas udoskonalane MAME. Mało tego – kilku koderów stara się wyprodukować w pełni funkcjonalny, ale wyposażony w wiele nowych funkcji system opracyjny do PSP. Trzeba otwarcie przyznać, że dla użytkowników przenośnej konsoli otwierały się wspaniałe perspektywy...

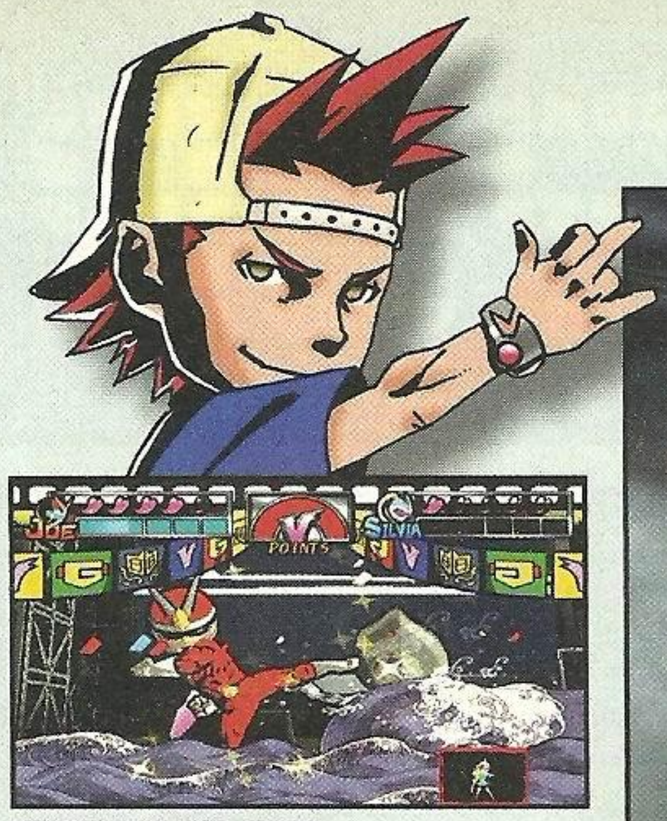
Otwierały się, ale wygląda na to, że szybko się zamkną. Sony pozostawiło jednak sobie furtkę, dzięki której jest w stanie na bieżąco kontrolować przepływ nie zatwierdzonych danych. To firmware, czyli oprogramowanie konsoli znajdujące się w jej biosie. Japońskie konsole wystartowały z firmware w wersji 1.0, amerykańskie – 1.5. Po jakimś czasie na japońskiej stronie WWW Sony pojawiły się uaktualnienia do wersji 1.52, a potem 2.0 (amerykański firmware w wersji 2.0 będzie dostępny dosłownie na dniach). Okazuje się, że pisane przez fanów programy działają na konsolach w wersji 1.0 i 1.5 – powyżej tego już nie. Nowe gry nie będą działać na konsolach ze starszą wersją firmware. Europejskie, testowane przez nas gry wymagały firmware w wersji 1.52 i w takie właśnie oprogramowanie wyposażona była nasza europejska PlayStation Portable.

Dlaczego Sony postąpiło w ten sposób? Z prostego powodu – ogromu piractwa. Piratom udało się skopiować dyski UMD, które błyskawicznie można było uruchomić po zgraniu ich zawartości na odpowiednio wielką kartę pamięci. A wszystko to bez rozkręcania i modyfikowania konsoli, czyli bez utraty gwarancji. Nic dziwnego zatem, że japoński gigant odpowiednio zareagował. Kolejne uaktualnienia będą zatem konieczne.

W jaki sposób dokonuje się uaktualnienia? Najprościej skorzystać z tego, które znajduje się na płycie UMD z grą. Większość naszych egzemplarzy testowych oprócz samej gry zawierało właśnie uaktualnienie. Wystarczyło podłączyć konsolkę do stałego zasilania i zatwierdzić opcję upgrade'u. W przyszłości można też będzie ściągnąć nowe oprogramowanie ze strony WWW i wgrać je na kartę pamięci (mieści się na standardowej 32-magabajtowej z zestawu), a nie da się ukryć, że przeglądarka WWW i kilka innych pożytecznych bajerków znajdujących się w firmware 2.0 bardzo podniesie atrakcyjność PSP. Trochę szkoda, że Europa traci emulatory i fajne programiki.

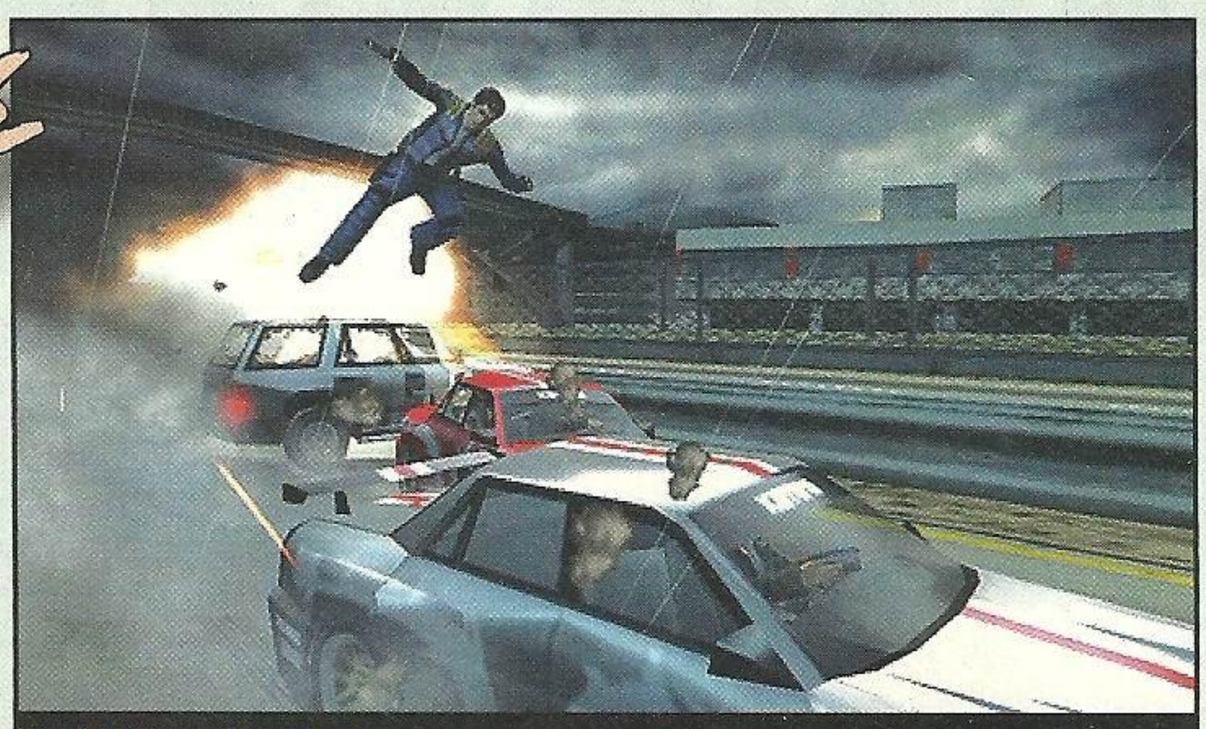
Z pewnością za kilka miesięcy większość wydawanych gier będzie wymagać właśnie firmware 2.0. ■ ■

Podobno ładuje się przez dobre dziesięć minut i z przyczyn oczywistych nie ma obsługi klawiatury, ale sami przyznacie – czego to ludzie nie wymyślą... My wolimy na PSP grać.



VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE

Joe czeka na trzecią część gry, tymczasem Atsushi Inaba we współpracy z Capcom dostarcza szaloną wariację na temat dotychczasowych przygód czerwonego mistrza. Red Hot Rumble prezentuje się identycznie, jak dwie części gry (cel-shading, komiksowe postacie), wystawia jednak znane postacie do zbiorowej walki, w której każdy zmierzy się z każdym. W wielkim tyglu odnajdziemy oczywiście samego Joe, a obok niego Kapitana Blue, Sylvię (shit!) oraz masę postaci bonusowych. Walcząc zbieramy specjalne sfery (VFX Orbs), pozwalające na odpalanie specjalnych umiejętności (Zoom, Slow, Machspeed). Dodajmy, że Capcom przygotowuje specjalny, czteroosobowy tryb walki! Potęga!



PURSUIT FORCE

Widowiskowość. Pursuit Force stawia wszystkie karty na niesamowitą widowiskowość pościgów, co w przypadku gier na PlayStation Portable jest jak najbardziej pożądane. Główna rola w grze przypada strażnikowi autostrad, którego dzień, jak się okazuje, po brzegi wypełniają pościgi, eksplozje, strzelaniny i aresztowania. Dowodem na to jest już pierwsze zadanie, w którym nasz bezimienny stróż prawa otrzymuje rozkaz zatrzymania mafijnego konwoju zmierzającego w stronę miasta. Chłopak wskakuje za kierownicę auta i pędzi za samochodami wroga eliminując jednego po drugim. Ostrzeliwanie się zza kierownicy radiowozu nie jest szczególnie pasjonujące, dlatego nasz bohater potrafi przeskakiwać z jednej maszyny do drugiej i z pomocą karabinu wybijać wrogich zawodników. Zabawa jest przednia, a kiedy system gry uzupełniony zostaje takimi akcjami, jak bullet time, czy omijanie nadlatujących kul, po prostu trudno wyobrazić sobie bardziej intensywną grę na PSP. Z tego co widzieliśmy w naszej wersji perview, gra pozwalała stróżowi prawa odpocząć nieco od wyścigu, umieszczając go w helikopterze na stanowisku operatora pokładowego działka. Rozwalaliście kiedyś samochody z vulcana? Ha! No to nareszcie rozwalicie!

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

Najwyższa pora wrócić już do Liberty City, miasta, które przekonało miliony do Grand Theft Auto 3. GTA to najpopularniejsza seria na świecie, nie mogło zatem zabraknąć jej na najmocniejszej przenośnej konsoli. Liberty City w tytule nie oznacza jednak remake'u – nowe GTA będzie indywidualnym, od nowa napisanym przez Rockstar dziełem, którego akcja powróci na dobrze nam znane ulice. Prawdopodobnie nie będzie też konwersji tej gry na żadną inną konsolę – innymi słowy, szykuje się przenośny exclusive.

Gra oczywiście doczeka się nowego bohatera łamiącego prawo, bijącego przechodniów i uciekającego przed namolną policją. Ponownie wykonywać będziemy zadania na zlecenie grubych szefów rozsianych po całym mieście, a podczas podróży pomocna okaże się możliwość przejęcia dowolnego auta, bądź motocykla.

Zastanawiamy się, czy pełna gra skupi się raczej na strzelaniu i akcji vide GTA3/Vice City, czy też pozwoli nam na opiekowanie się bohaterem i prowadzenie namiastki własnego życia tak, jak to było w San Andreas. Rockstar poczęstuje Europejczyków nowym GTA już tej jesieni.

WRC

Wraz z World Racing Championship na przenośną konsolę zmierza kolejny (po F1 Grand Prix) poważny wyścig samochodowy. Wiecie, bez karabinów, dopalaczy i futurystycznych krajobrazów.

Mamy już roboczą wersję WRC i pierwsze, co rzuca się w oczy, to kapitalna fizyka pojazdów. To, jak ugina się podwozie, jak podczas zakrętów zarzucany jest tył oraz jak ciężko wyprowadzić samochód z poślizgu automatycznie odcina WRC od gier zręcznościowych i ustawia wśród prawdziwych symulatorów.

W trybie kariery odblokujecie blisko 30 samochodów, 64 trasy, a także siedemnastu licencjonowanych kierowców. Word Rally Championship pojawi się w Europie już w październiku.

CRISIS CORE: FFVII

Crisis Core to część pakietu, który Square Enix ochrzciło nazwą Compilation of Final Fantasy VII. Obok tej gry, w zestawie znajdzie się dodatkowo Before Crisis: Final Fantasy VII na telefony komórkowe, Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus na PS2 oraz Final Fantasy: Advent Children na DVD. Kwadratowi eksplorują świat siódmego Finala aż do przesady.

Bohaterem Crisis Core będzie Zack, przyjaciel Clouda jeszcze z czasów służby w SOLDIER, natomiast akcja gry toczy się równolegle do FFVII. Okazuje się, że Zack prowadzi własną krucjatę przeciw Sephirothowi. Na którą poczekamy do przyszłego roku... Nie wiadomo, czy będzie to strzelanina, erpeg lub zręcznościówka. A szkoda, sami przyznacie.

COLIN McRAE RALLY 2005

WRC nie będzie jedynym szutrowym wyścigiem na PSP. Six By Nine, wewnętrzny oddział Codemasters odpowiedzialny za wszystkie części Colin Mc Rae na PC, przepisuje właśnie najnowszą część wyścigów na przenośne Sony.

Colin ma szansę zagrozić WRC głównie ilością trybów zabawy – w menu pojawią się takie możliwości jak 4WD Championship, Career i kilka odmian multiplayera. W rajdach udział weźmie 30 sportowych samochodów, a autorzy obiecują bogate wsparcie dla gry przez WiFi. Colin to jeden z tych wyścigów, w których stale podnosimy swoje umiejętności i uczymy się nowych sztuczek, dlatego warto czekać na jego przenośną wersję.

SSX ON TOUR

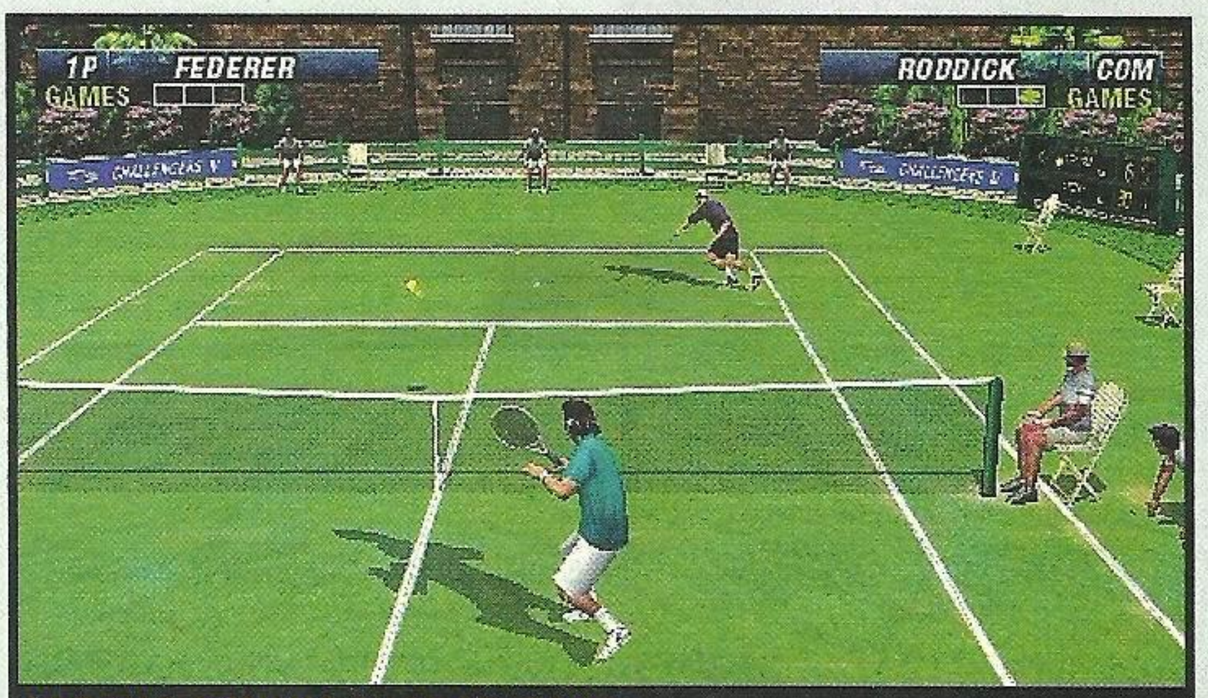
Nareszcie można to zrobić! Podobno Electronic Arts BIG zmuszone było do obcięcia kilku graficznych szczegółów i części fajerwerków, ale nie zmienia to faktu, że SSX On Tour – czwarta część mocno zręcznościowego snowboardu – zmierza również na przenośną konsolę Sony. Przewagą PSP nad PS2 i GCN będzie jednak to, że w dowolnym momencie zagracie ze znajomymi przez Wi-Fi. Nowy SSX daje nam swobodny wybór między deską i nartami.

Jak wiecie, wszystko toczy się tutaj wokół widowiskowych trików – zobaczymy jak poradzą sobie autorzy mając do dyspozycji tylko jeden analog i dwa spusty. A gra już jesienią i oby była jak najlepsza!

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Najnowszy wyścig obłędnie stuningowanych maszyn autorstwa Rockstar San Diego narobił sporo zamieszania na konsolach stacjonarnych, a wielu z nas podobał się bardziej, niż Need For Speed Underground 2. Ambicją twórców było bardzo dokładne przeniesienie gry na PlayStation Portable, przy zachowaniu tej samej płynności, poziomu szczegółów i swobody, jaką widzieliśmy na dużych konsolach.

Wyścig w Midnight Club 3 opiera się na prostej zasadzie zaliczania checkpointów – należy pilnie śledzić mapę i tak manewrować autem, aby w trakcie gonitwy przejechać przez wszystkie kluczowe punkty. Ponadto spodziewajcie się mnóstwa maszyn do wyboru i przytłaczających możliwości tuningowania.



VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

Virtua Tennis to prawdziwy klasyk, a teraz bez problemu zmieści się w Waszych kieszeniach. Ta gra to zbieranina największych gwiazd sportu (Venus Williams, Tommy Haas, Lindsay Davenport, Andy Roddick, itd.), ale przede wszystkim kapitalna animacja postaci i proste w obsłudze sterowanie, które zapewnia duże pole do popisu zarówno świeżym graczom, jak i hardcore'owcom. Obok głównego trybu World Tour, w którym jeździmy po świecie i wygrywamy z zawodowcami, Virtua Tennis oferuje również tonę mini gier, z których uzyskujemy bardzo fajne bonusy (nowe czapki, buty, rakiety tenisowe, etc.). Masa roboty i jeszcze więcej zabawy, kiedy zaprosicie do zabawy trzech znajomych z PlayBoyami.

recenzje

Wystawiamy oceny najnowszym produkcjom

RECENZENCI WE WRZEŚNIU

Dla naszej branży wakacje to prawdziwie morderczy okres. Na nasze szczęście już się skończyły i zaczyna się ostra jazda...

BLIZZARD BEAST
Każdy recenzent prędzej czy później musi zmierzyć się z Wormsami. Nadszedł czas na Blizza. W nagrodę czekał na niego Delta Force: Black Hawk Down. Ale czy na pewno była to nagroda?

KAXI
Załamany przesunięciem Zeldy na 2006 rok Kaxi wyrzucił GameCube przez okno* i całkowicie przerzucił się na Nintendo DS. Another Code, trzeba przyznać, jest wyśmienite. A Goldeneye: Rogue Agent?
* – z tym GameCube to nieprawda

MATT
Po powrocie z Lipska nie mógł przestać mówić o Black, a przed wyjazdem do Lipska skończył dwa razy wersję preview Residenta na PS2. W międzyczasie skatował nowe gry na EyeToya, a także Romans Trzech Królestw... Dziesiąty.

MARCELLUS
Przez trzy tyodnie otrzymywaliśmy kolejne wersje Burnout: Revenge. Na szczęście ostatnia z nich miała napis „review", a o wrażeniach Maca przeczytacie na kolejnych stronach. Grane są też nowe gry EA Sports...

MIELU
Tym razem zdecydowaliśmy się nie umieszczać recenzji crapów – Mielu odetchnął z ulgą i pojechał wraz z Mattem do Lipska na Games Convention. Ale wcześniej sprawdził Resident Evil Outbreak File #2...

GRABARZ
Spytany o to, czy chce recenzować 187 Ride or Die długo nie mógł przestać się śmiać. A gdy mu przeszło, wziął się za eksterminację czarnoskórych gangsterów. Oprócz tego wylatał sporo godzin w Heroes of the Pacific.

GULASH
Kilka recenzji gier na PSP i raport z Activision to wszystko, na co obowiązki prowadzącego pozwoliły Gulashowi w tym miesiącu. Dorwał za to nowy pakiet Metal Slugów, a recenzja oczywiście za miesiąc.

QOORA
Turniej skończony! Qoora wrócił w glorii i chwale bogatszy o sporo doświadczeń oraz ciekawych numerów telefonów. Natychmiast też zabrał się za recenzowanie genialnego Outlaw Tennis i Beat Down: Fists of Vengeance.

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerowowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak - Nie wnosi nic do tematu. Można zagrać.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.

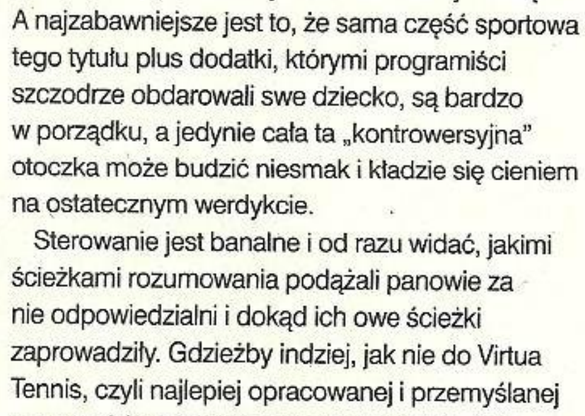
OUTLAW TENNIS

GOLF, SIATKÓWKA I TENIS ULUBIONYMI SPORTAMI GANGSTERÓW I PROSTYTUTEK?

Tak przynajmniej wynika z serii gier sportowych opracowanych przez Hypnotix. W sumie to nie mam zielonego pojęcia, jak oni na to wpadli, ale nie mnie sądzić i oceniać tak genialne pomysły. Dość powiedzieć, że wbijanie małej piłeczki do dołka w ziemi, tudzież odbijanie nieco większej piłeczki rakietą tenisową, to chyba ostatnie czynności, o jakie posądziłbym pannę Summer czy niejakiego El Suave. Po tym, co ta dwójka pokazała w **Outlaw Tennis**, myślę, że oboje mieliby kilka ciekawszych pomysłów, co do zagospodarowania swojego czasu wolnego. No, ale wyobraźnię trzymajmy jednak na wodzy i zamiast bezowocnie gdybać, sprawdźmy jak prezentuje się nasz tenis w wydaniu dla niegrzecznych chłopców i dziewczynek.

Idea jest prosta i bardzo podobna do tego, co mogliśmy oglądać już w Outlaw Volleyball czy też Outlaw Golf. Bierzemy jakąś dyscyplinę sportu – w tym wypadku tenis – zamiast prawdziwych gwiazd wrzucamy zbieraninę wyrzutków społecznych reprezentujących chociażby świat przestępczy, najstarszy zawód świata, miłośników sadomaso, czy też debiutujących pseudoraperów, dorzucamy do tego ociekające seksem animacje, na koniec doprawiamy całość kloaczno-genitalnym poczuciem humoru i – voila – mamy grę, której... na jej własne życzenie zaniżamy ocenę. A najzabawniejsze jest to, że sama część sportowa tego tytułu plus dodatki, którymi programiści szczodrze obdarowali swe dziecko, są bardzo w porządku, a jedynie cała ta „kontrowersyjna" otoczka może budzić niesmak i kładzie się cieniem na ostatecznym werdykcie.

Sterowanie jest banalne i od razu widać, jakimi ścieżkami rozumowania podążali panowie za nie odpowiedzialni i dokąd ich owe ścieżki zaprowadziły. Gdzieżby indziej, jak nie do Virtua Tennis, czyli najlepiej opracowanej i przemyślanej gry o tenisie, jaka kiedykolwiek powstała. I tak mamy tutaj trzy podstawowe rodzaje uderzeń piłki począwszy od wysokiego lobu, poprzez lekkie ścięcie, aż po solidną petardę lecącą tuż nad siatką i zazwyczaj pozostawiającą przeciwnika bez szans obrony. Trzeba przyznać, że kierujemy naszymi sportowcami bardzo intuicyjnie i rzadko kiedy mamy okazję przeklinać nieudolność kolesi zajmujących się tym aspektem gry. Strzały są dobrze oddane, w trakcie uderzeń serwisowych na ekranie pojawia się specjalny pasek określający siłę zamachu (coś jak w PES, tyle, że zamiast paska, mamy tutaj kółko i wartości liczbowe podawane w procentach), a poziom trudności nie pozwala się nudzić i zmusza gracza do ciągłego kombinowania z zagraniami i szukania jak najlepszego sposobu na pokonanie rywala.



Oczywiście **Outlaw Tennis** nie jest jakimś symulatorem, toteż nie zabraknie bajerów w postaci błyszczących smug ciągnących się za odbijaną piłką, dopałki turbo, dzięki której można się szybciej poruszać po korcie i odbijać piłkę ze wzmożoną siłą, no i oczywiście charakterystycznego dla serii obijania przeciwnika. To ostatnie jakoś już tak nie bawi, gdyż polega jedynie na jak najszybszym wciskaniu przycisków pada, ale niestety jest nieodzownym elementem gry, jako że właśnie klepanie rywali jest najprostszym sposobem na zdobycie wspomnianego turbo.

Tak czy inaczej, jak dotąd wszystko wydaje się być z tą grą w porządku i tak też jest w rzeczywistości. Do czasu jednak, gdy zaczniemy zwracać uwagę na napiętnowaną już kiedyś, między innymi przez Gulasha, otoczkę „badassowatości" (cokolwiek to jest, hehe). Komentator wydaje się być, na pierwszy rzut oka, a raczej ucha, całkiem w porządku. Koleś nawija w każdej wolnej chwili – komentuje wydarzenia na korcie, nasze sukcesy lub porażki i na początku nawet nie drażnią prostackie docinki, czy niesmaczne insynuacje. Ha, kilka uwag pan komentator ma nawet trafnych i całkiem zabawnych. Niestety, im dalej w las, tym ciemniej, a i drzew więcej. W myśl tego przysłowia z czasem dowcipy stają się coraz mniej wybredne i, co gorsza, zaczynają się nagminnie powtarzać. Zresztą komentatorowi uczynnie wtórują zawodnicy, którzy potrafią zaskoczyć „elokwencją", a ich zachowanie sugerowało mi nie raz, że na korcie za moment dojdzie do gwałtu lub aktu masturbacji*. Fajne?

Może i dla niektórych tak, ale coś takiego pasuje mi w grze sportowej, niczym pięść do oka. Na szczęście można jakoś to przeżyć. Tym bardziej, że grafika wygląda naprawdę dobrze i, co tu dużo mówić, na wesoło podskakujące krągłości zawodniczek miło jest nawet popatrzeć. Poprawne wykonanie zawodników i kortów naprawdę pozytywnie mnie zaskoczyło, a plansze w meksykańskim miasteczku, na luksusowym tarasie czy też w gangsterskim blokowisku najzwyczajniej w świecie mogą się podobać. Z dźwiękiem jest podobnie. Fajne muzyczki, fajne odgłosy dobiegające z kortu i tylko ten komentator... Ech, nie można mieć wszystkiego.

Całkiem sprytnie wymyślił sobie to wszystko producent. Fanom tenisa faktycznie ten tytuł może przypaść do gustu, gdyż oferuje solidną rozgrywkę unikając poważniejszych wpadek, a gdyby akurat tenisowa hossa zanikła, to zawsze pozostaje jeszcze grupka graczy, którzy na sam widok wirtualnych majteczek czy stanika dostają wypieków, a ich gruczoły ślinowe zaczynają wyrabiać 300 procent normy. Ja tę grę łyknąłem, chociaż fanem tenisa nie jestem. Hej, zaraz, zaraz, nie zrozumcie mnie źle! To wcale nie znaczy, że... **Qoora** ■ ■

* Ale oczywiście nie doszło. Zawiedzeni, hehe?

TENIS PARTY

Oprócz kilku podstawowych trybów zabawy, takich jak szybki mecz, kariera i tym podobne, autorzy zaopatrzyli Outlaw Tennis w kilka mini gier, które mają przykuć graczy na dłużej do konsoli. W sumie gierek jest naprawdę sporo i począwszy od tych, dzięki którym nabijamy naszym zawodnikom statystyki w karierze, aż po te, które dodano po prostu dla urozmaicenia zabawy, prawie wszystkie potrafią wyrwać trochę cennego czasu z naszego życia. Inna sprawa, że autorzy poszli trochę na łatwiznę i, ogólnie rzecz biorąc, zamiast wymyślić coś oryginalnego, przenieśli po prostu szereg innych dyscyplin sportowych na kort. I tak mamy na przykład „tenis ping pong", „tenis pinball", „tenis baseball" itp., ale trafią się też ciekawsze zabawki, jak chociażby „hot potato", czyli odbijanie wybuchającej piłki. Ja tam byłem w miarę usatysfakcjonowany i myślę, że Wy też powinniście.

PS2 | Xbox

Dobry tenis, kiepski humor.

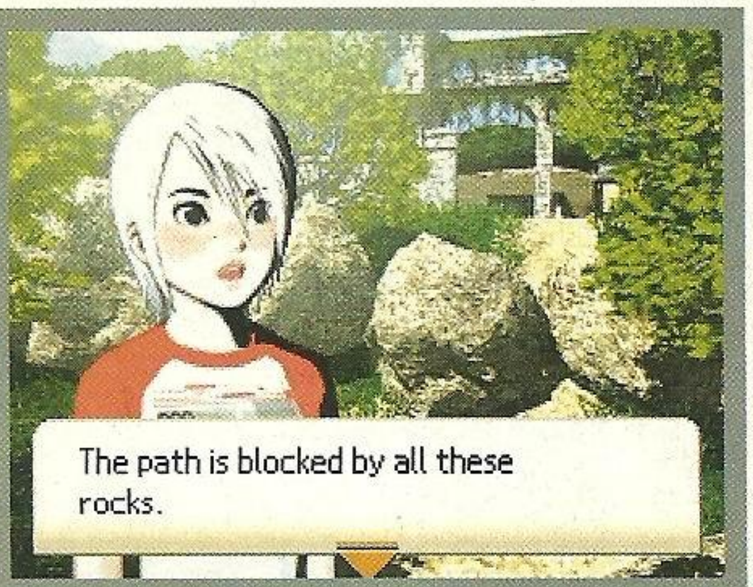
- **Wydawca:** Global Star
- **Producent:** Hypnotix
- **Liczba graczy:** 1-4 (4)

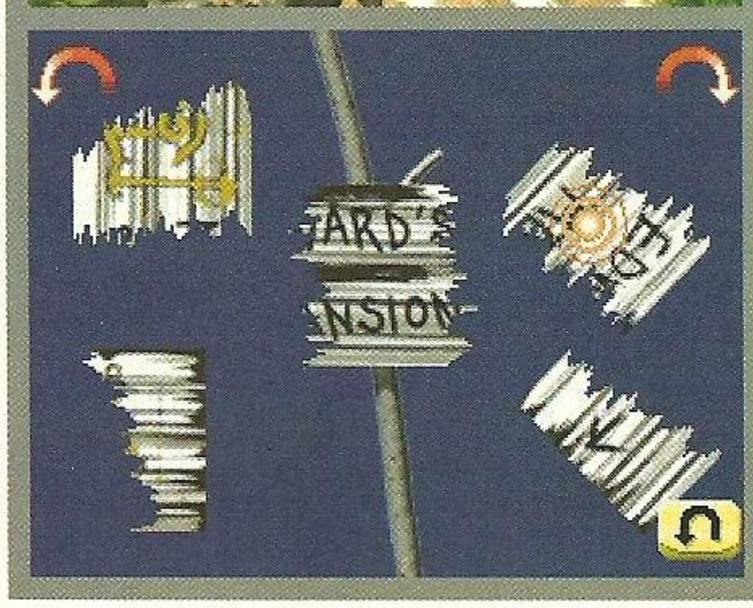
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, internet.

7.0

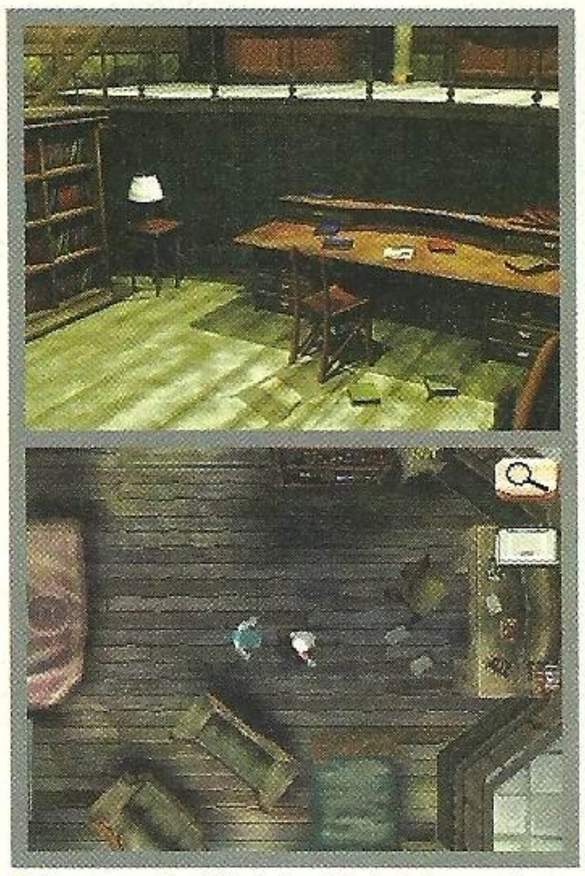
- **Dobre:** Śliczna pod każdym względem grafika, nietuzinkowe zagadki i ciekawa fabuła.
- **Złe:** Liniowość rozgrywki i niekiedy zbyt nachalne podpowiedzi.
- **Brzydkie:** Żądanie pełnej ceny za siedmiogodzinną zabawę.



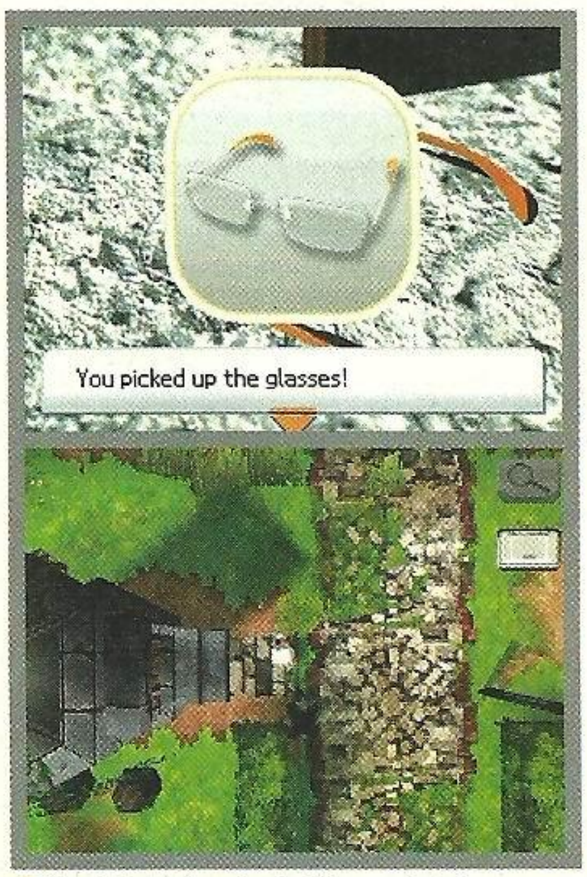


Das ist DAS

Another Code to prawdziwa kopalnia oryginalnych pomysłów. Jednym z nich jest DAS – urządzenie do złudzenia przypominające Dual Screena, ale z bardziej zaawansowanymi funkcjami. Korzystać z niego może tylko Ashley, dla której został zaprojektowany przez jej ojca. Da się nim między innymi robić zdjęcia, jeśli graczowi wyda się, że jakiś obraz pomoże mu rozwiązać zagadkę. Bardzo wygodne rozwiązanie, lecz autorzy dodali coś jeszcze. W menu można nałożyć na siebie dwa wybrane zdjęcia, co czasem owocuje odkryciem, na przykład, kodu do drzwi! Naprawdę jestem pod wrażeniem pomysłowości twórców. Co jeszcze potrafi DAS? Zapamiętuje stan gry w dowolnym momencie, prowadzi katalog zebranych przedmiotów, a także odczytuje wiadomości ze specjalnych cartridge'y, które ojciec Ashley poukrywał na wyspie. Ponadto DAS okaże się niezbędny w kluczowym momencie gry... W jaki sposób? O tym przekonacie się już sami. Warto to uczynić przynajmniej po to, by przekonać się, jak można wykorzystać innowacje handhelda Nintendo.



Czasem warto dokładnie ostukać stylusem cały ekran, by znaleźć ukryte carty do DASa. Większość z nich wprawdzie nie popycha akcji naprzód, ale za to pozwalają zgłębić historię.



Nie zdziwcie się, gdy niektóre przedmioty pozostaną niewykorzystane do końca gry. Część z nich, użyta w dobrym momencie, może sprowadzić rozmowę na inne tory. Taka namiastka nieliniowości.

ANOTHER CODE: TWO MEMORIES

KRÓLOWA PRZENOŚNYCH PRZYGODÓWEK

Po powodzi gier średnich i niezłych, Dual Screen doczekał się wreszcie prawdziwego hitu. Another Code, które powstało przy współpracy Nintendo i Cing, jest świetne pod niemal każdym względem i nie opuściło mojej konsolki dopóty, dopóki nie ujrzałem napisu The End.

Another Code to przygodówka, która łączy w sobie elementy Mysta i, z braku lepszego przykładu w głowie, Syberii. Nie ma tutaj ani grama walki – jedynie dialogi, przedmioty i zagadki. Na dolnym ekranie widać w trójwymiarze bohaterów i otoczenie, ukazane z lotu ptaka. Górny zaś wyświetla prerenderowane obrazy, jakby slajdy, które przedstawiają to, co aktualnie widzi bohaterka. Naturalnie w pewnym przybliżeniu, gdyż widok nie zmienia się z każdym krokiem Ashley. Kiedy gracz postanowi bliżej przyjrzeć się otoczeniu, naciska odpowiedni przycisk i slajd wjeżdża na touch screena, gdzie, wzorem wspomnianego Mysta, może dokładnie „obmacać" wszelkie przedmioty. Tutaj wychodzi niestety jeden z nielicznych błędów. Mianowicie niektórych przedmiotów nie da się podnieść, jeśli wcześniej nie obejrzeliśmy miejsca, w którym można ich użyć. Dlatego czasem musiałem wrócić się po pozostawioną rzecz, bo dopiero po pewnym czasie główna bohaterka wpadła na to, że jej potrzebuje. No właśnie, odbiorcami gry mają być głównie nastolatki, toteż Ashley delikatnie naprowadza na rozwiązania zagadek, co odbiera część satysfakcji.

Za to same zagadki zasługują na główną nagrodę. Pomysłowe, logiczne, a do tego niemal się nie powtarzają i korzystają z dobrodziejstw handhelda. Uważajcie teraz. To, że można zamalować kartę z notatnika stylusem, by przeczytać wiadomość, która została napisana wcześniej, brzmi fajnie. Dmuchanie w mikrofon, które owocuje zaparowaniem szyby i ukazaniem zapisanych palcem cyfr, świadczy o pomysłowości twórców. A co powiecie o wskazówce, która ujawnia się, kiedy złoży się odpowiednio Dual Screena i wyświetlane na ekranach znaki odbiją się w sobie!? Dla mnie: MOC! Autor tego pomysłu powinien dostać premię i urlop na Hawajach. Minimum półroczny.

Przygoda w **Another Code** rozpoczyna się w przeddzień czternastych urodzin Ashley, głównej bohaterki, która właśnie zmierza na wyspę, gdzie ma spotkać swego ojca. Sytuacja jest dość niezwykła, gdyż rodzice zginęli, kiedy miała trzy lata – przynajmniej tak twierdzi jej ciotka. Na miejscu okazuje się, że po wskrzeszonym tatusiu nie ma śladu, więc dziewczyna zapuszcza się w głąb lądu w poszukiwaniu rodziciela. Od tej chwili pojawia się coraz więcej pytań i wątpliwości, na które gracz będzie starał się znaleźć odpowiedź. Historia kręci się wokół dwóch rodzin: Robinsów, do której należy Ashley, oraz Edwardów, świętej pamięci właścicieli wyspy. Zahacza też momentami o science-fiction i horror, ale nie traci spójności i nie wykracza poza ramy kryminału. Nie spodziewajcie się ratowania świata ani temu podobnych; to raczej opowieść o kłamstwach i ludzkiej chciwości. Mimo to, a może właśnie dzięki temu, bardzo absorbuje gracza, który koniecznie chce zobaczyć, jak się skończy. I nie zważa na to, że niektóre rzeczy da się łatwo przewidzieć.

Nie gorzej od scenarzystów i twórców zagadek spisali się graficy. Prerenderowane obrazy są takie, jakie być powinny: szczegółowe i klimatyczne. No i sprawiają wrażenie, jakby NDS był mocniejszy, niż jest w rzeczywistości. Choć i tak nie ma na co narzekać. Trójwymiarowe modele również prezentują bardzo wysoki poziom. Mnóstwo szczegółów, ładne tekstury i niekiedy ciekawe efekty, jak promienie słońca przebijające się przez korony drzew. Do tego otoczenie nie jest statyczne; kotary delikatnie uginają się pod naporem wiatru, a fale miarowo uderzają o brzeg. Faktem jest, że widok z góry maskuje niedociągnięcia, ale nawet pomijając to, oprawa **Another Code** plasuje się bardzo wysoko. A nie wspomniałem jeszcze o rysowanych sylwetkach postaci, które możemy podziwiać podczas dialogów, tudzież monologów. Po pierwsze, nie oglądamy ciągle tych samych wyrazów twarzy. Rysownicy napocili się trochę, dzięki czemu bohaterowie mogą zaprezentować różne nastroje, zależnie od tematu rozmowy. Po drugie, postacie nie są z drewna, więc podczas dialogów ruszają ustami i mrugają. Zrealizowano to bardzo dobrze, co nadal nie jest standardem wśród japońskich, ręcznie rysowanych erpegów.

Muzyka również wypada pozytywnie. Z reguły nie razi, skutecznie buduje klimat, lecz nie jest to nie wiadomo jaka jakość. Choć utwór w epilogu jest bardzo nastrojowy i sprawia, że w sercu gracza rodzi się nostalgia, że to już koniec. W kwestii dźwięku brakowało mi jednej, jedynej rzeczy: dubbingu. Trudno spodziewać się tego od gry Nintendo i to jeszcze na handhelda, ale ta gra jest tak elegancka, że czytane dialogi byłyby tu jak najbardziej na miejscu.

Mimo tych peanów pochwalnych uczciwość nie pozwala mi postawić bardzo wysokiej oceny. Po prostu gra jest krótka, mi zajęła równo siedem godzin. Co sprytniejsi zejdą swobodnie poniżej tego czasu, zaś zwolennicy lizania ścian pobawią się ciut dłużej. Jakby nie patrzeć, czterysta minut zabawy za sto siedemdziesiąt złotych to dość mało i po prostu jestem zmuszony ściąć notę. Pomimo że można grę ukończyć po raz wtóry, w nieco zmienionej formie. Lecz jest też druga strona medalu. To, że przygoda kończy się szybko wynika ze scenariusza, którego nie rozciągnięto niczym gumy. Brak tu wciśniętych na siłę zagadek, czy scenek, co poczytuję naturalnie na plus. Jednak, jak zwykle, sami musicie zadecydować, czy chcecie zapłacić wspomnianą sumę za cudowną, ale krótką przygodę. Ja bym chciał.

Kaxi ■ ■

Za wypożyczenie gry do testów dziękujemy firmie Ultima (www.ultima.pl).

Nintendo DS — Sequel w przygotowaniu – i bardzo dobrze.

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** CING
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Touch screen, mikrofon.

8.5

BURNOUT REVENGE

Nową odsłoną naszego ukochanego Burnouta ekscytujemy się od czasu E3, ale dopiero teraz naprawdę jest się czym jarać, bo do redakcji trafiła ukończona już wersja najnowszej części najlepszego racera na konsolach. Dotychczas najlepszego, bo Burnout 3: Takedown dychę zarobił zasłużenie. Czy Revenge ma szansę mu dorównać?
Odpowiedź jest prosta – jak najbardziej! Najnowsze dzieło mistrzów z Criterion uważam za grę niemalże genialną, a na pewno bardziej wygrzewową niż Burnout 3: Takedown. A to naprawdę dużo.

Detroit

ZEMSTA NIE JEST ŚLEPA

Zapowiadaliśmy już, że kolorystyka i klimat nowego Burnouta ulegnie drastycznej zmianie, ale dopiero teraz mogłem przekonać się na własne oczy, jak to wygląda i nie zawiodłem się. **Burnout Revenge** prezentuje się rewelacyjnie, wyciska z PS2 ostatnie soki (Criterion! Który to już raz!?) itd., itp., ale przede wszystkim ma o lata świetlne bardziej fachowy klimat niż Burnout 3: Takedown. Naprawdę! Jak nietrudno sobie przypomnieć, Takedown był bardzo komiksowy i kolorowy i mnie osobiście nieco pod tym względem zawiódł – wolałbym coś bardziej realistycznego (jak Burnout 2). Teraz to wszystko się zmienia – **Burnout Revenge** jest mroczniejszy, bardziej stonowany i choć efektowny oraz miejscami bardzo kolorowy (trasy azjatyckie z migoczącymi neonami i barwnymi reklamami), to jednak czuć, że klimat się zmienił. Moim zdaniem na lepsze – od razu wiadomo, że żartów nie będzie. Będzie ostra jatka i walka do ostatniego Takedowna.

Trasy w **Burnout Revenge** miały być nastawione na spotęgowanie ilości wypadków oraz takedownów i tak rzeczywiście się stało – momentami jest szeroko, można sobie swobodnie pohasać i potaranować wszystko, co się nawinie pod maskę, ale już za chwilę, za następnym zakrętem ulica może się bardzo zwęzić, albo wysłać nas pod prąd. A przy tych, jak zwykle oszałamiających prędkościach, to naprawdę robi wrażenie i powoduje, że adrenalina i endorfiny krążą w żyłach jak oszalałe. Cud, miód i orzeszki? Mało powiedziane! Na dokładkę grafikom udało się upchnąć niebotyczną ilość detali w każdą z tras i choć miejscami widać ograniczenia sprzętu (nieco słabsze teksturki tu i ówdzie), to i tak całość robi... Oszałamiające wrażenie. I tylko jedno w oprawie średnio mi się podoba – jest kilka przeginek z eksplozjami podczas Crashy. Owszem, są efektowne, aż oczy bolą od patrzenia, ale jest ich na mój gust nieco za dużo, przez co czasami nie widać ogromu zniszczeń jakich dokonaliśmy – wolę patrzeć na pogięte blachy i potłuczone szkło niż na zwęglone skwarki, w jakie zamieniają się pojazdy. Ale to i tak zaledwie ryska cienka jak włos na lśniącej karoserii **Burnout Revenge**.

Widać, że developerzy mieli budżet na to, żeby się trochę z modelami fur pobawić i choć nadal nie są to „prawdziwe" samochody, to przynajmniej czuć w nich rękę prawdziwych fachowców – wspomnianych w poprzednim raporcie z Burnouta projektantów. Panowie stworzyli naprawdę rasowe i efektowne fury. W niektórych widać inspirację istniejącymi już samochodami (jedna z nich przypomina nieco Astona Martina DB9, inna przywodzi na myśl Chryslera 300C itd.), ale nie są to nachalne przeróbki i czuć, że naprawdę przyłożono się do wyglądu i projektów pojazdów. W dość krótkim czasie, jaki miałem na zapoznanie się z recezowalnym **Burnout Revenge**, sprawdziłem przede wszystkim modele sportowe lub usportowione limuzyny, ale przejechałem się również low riderem, czyli fantazją na temat cadillaców sprzed lat, a także dwiema rakietami na kółkach – Criterion GT i EA GT. Oczywiście modeli samochodów jest o wiele więcej i choć nie wszystkie mają oszałamiający design, to zapewniam, że zdecydowana większość jest bardzo fachowa. Tylko ich nazwy nie bardzo mi się podobają, bo składają się z cyfrowo-literowych skrótów oraz określeń typu: custom, prototype, limited itp. Na przykład Prototype R175 ST...

Ale, ale – same projekty, to jeszcze nieco mało. Ważne, jak samochody prezentują się w akcji i, moi drodzy, naprawdę nie ma powodów do narzekań, są za to powody do achów i ochów. Bo, choć to nie do uwierzenia, fury wyglądają jak marzenie o nowej generacji konsol. No, może trochę przesadzam, ale naprawdę jest świetnie – nie mam pojęcia, jak chłopakom z Criterion udało się wcisnąć takie fury na trasy, wycisnąć 60 klatek na sekundę i jeszcze sprawić, żeby wszystko wyglądało... Brak mi słów – po prostu rewelacyjnie i niech tyle wystarczy.

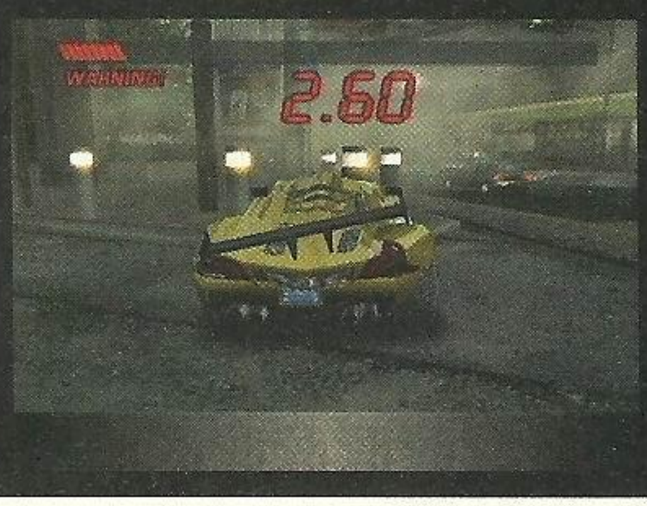
RUSZAMY W TRASĘ

Najważniejszym trybem w grze jest oczywiście World Tour, czyli wycieczka po kilku miastach oraz innych miejscówkach na całym świecie. Odwiedzimy Amerykę Północną, Europę oraz Azję, ale zaczynamy oczywiście w USA, a dokładniej w Detroit, i jest to start

TRAFFIC ATTACK

Ten tryb wykorzystuje najnowszą akcję możliwą do wykonania w Burnoucie, czyli taranowanie małych i średnich samochodów. Zabawa polega wyłącznie na tym, by rozwalić jak najwięcej pojazdów – jest szybko umykający czas oraz dodatkowe sekundy za każdą staranowaną przeszkodę (liczą się nie tylko samochody, ale także beczki, kartony, barierki i inne tego typu śmieci), gdy zegar zejdzie poniżej dwudziestu sekund. Ale to już wiecie z poprzednich zapowiedzi, a w akcji Traffic Attack wypada... Sam nie wiem – mayhem jest za duży, hehe. Wbrew pozorom nie jest to wcale bezmyślna zabawa. Po pierwsze, trzeba dobrze wybrać trasę przejazdu, bo zdarzają się odnogi, na których prawie nie uświadczymy samochodu, a po drugie – trzeba uważać na tiry i autobusy, które czasami sprytnie „chowają się" za półciężarówkami i innymi samochodami, na dokładkę latające wkoło wraki pojazdów wcale nie ułatwiają orientacji.

Z tego co zauważyłem, Traffic Attacków nie jest jednak specjalnie dużo w trybie kariery. I dobrze, bo choć zabawa jest przednia, to jednak nieco zbyt bezsensowna i nadaje się wyłącznie na przerywnik od innych trybów. Ale świetny przerywnik. Bez dwóch zdań.



- **Dobre:** To Burnout do cholery! Wszystko!
- **Złe:** Stop wariatom drogowym, hehe.
- **Brzydkie:** To Burnout do cholery! Nic!

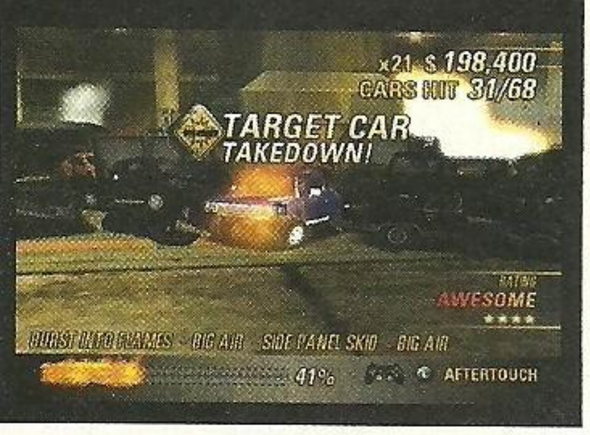
■ Tokio

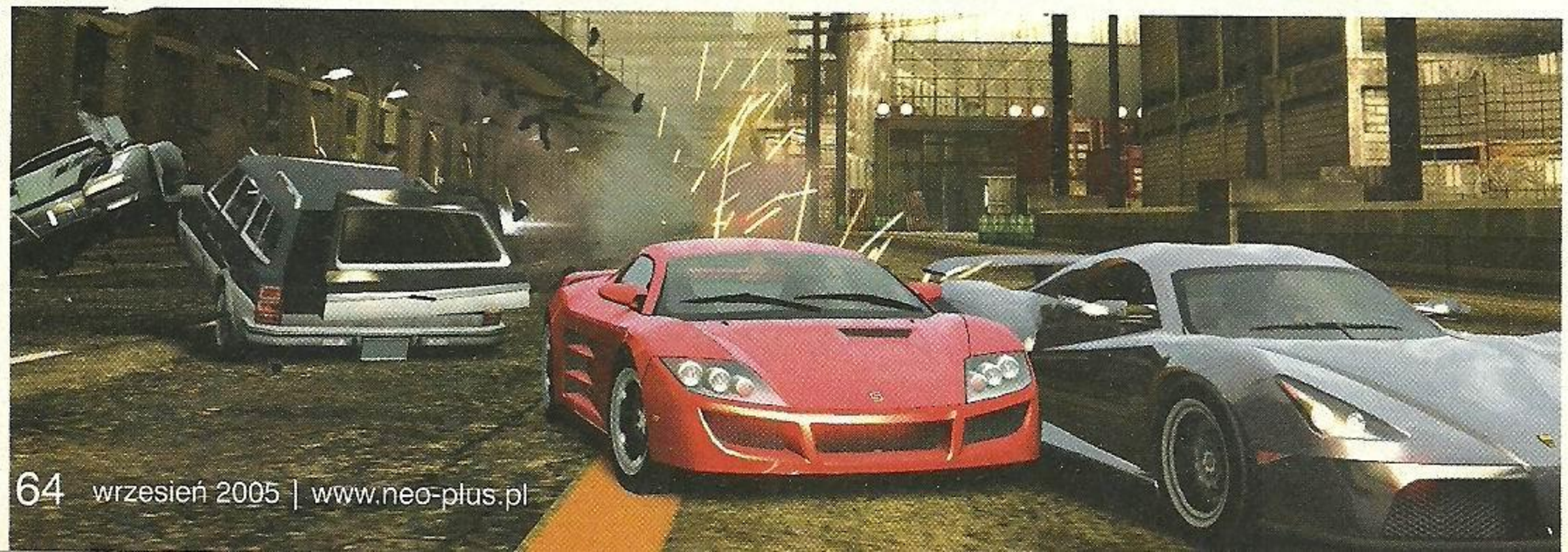
CRASH MODE

Crash został ponownie przemodelowany i bliżej mu ponownie do tego, który tak bardzo mnie zachwycał w drugiej odsłonie racera Criterion. Tym razem zrezygnowano z mnożników punktów i innych tego typu pierdółek. Jest tylko samochód, trasa i możliwość wywołania przepotwornego karambolu. Ach, byłbym zapomniał – jest też nowy sposób ruszania, podobny do uderzania piłeczki we wszelkich grach sportowych. Na pasku po lewej stronie ekranu trzeba najpierw wystartować punkt, potem zatrzymać go jak najbliżej końca skali, aż wreszcie ponownie zatrzymać w wyznaczonym polu. Fajne rozwiązanie – udany start (Perfect) rozpędza nasz samochód jak włączenie dopalacza, ale już lekka pomyłka może spowodować chwilową utratę kontroli nad pojazdem. A zatrzymanie punktu na skraju skali zakończy się efektowną eksplozją silnika naszej fury lub też jego zgaśnięciem.

Oprócz tego w Crashach mają zastosowanie dokładnie te same zasady, co w wyścigach, więc spokojnie można taranować wszystkie samochody jadące w tym samym kierunku, co my. Zmienia to nieco podejście do Crasha – po pierwsze, nie da się już wybijać z samochodów, jak z rampy; po drugie, można staranowane wraki wysłać w kierunku największego zagęszczenia pojazdów, by spowodować jeszcze większy mayhem. Super, bo w trzeciej części Crash był jednak w mojej opinii nieco przekombinowany, a cała zabawa polegała na tym, żeby dorwać się do ikonek mnożących punkty – teraz znów trzeba będzie wykazać się umiejętnością wykombinowania karambolu tak, żeby kolejne samochody wpadały na siebie i powodowały jak największe straty. A potem nadchodzi Crashbreaker... Tym razem dla odmiany masherski – w pewnym momencie zaczyna się odliczanie od pięciu do zera, a w tym czasie pasek siły eksplozji gwałtownie maleje. Aby go powstrzymać, trzeba się nieco napracować, ale efekt wart jest wysiłku – przy pasku napełnionym na sto procent Crashbreaker jest przerażająco potężny, a na dokładkę może nabić nam punkty na kolejnego Crashbreakera. Mało? A co powiecie na dwupoziomowe miejscówki do Crashy? A tak – bardzo często trzeba kombinować, żeby za jednym podejściem rozwalić nie tylko samochody na swoim poziomie, ale też zrobić wszystko, by spaść np. z wiaduktu i wywołać jeszcze większy karambol. Dodatkowo warto też skasować brykę oznaczoną napisem Target, bo to dodatkowo podbija punktację.

Crash odzyskał dla mnie w Burnout Revenge swą dawna moc – znowu trzeba kilka razy próbować, zanim znajdzie się optymalny cel do wywołania efektu domina. Brak mnożników i wprowadzenie dodatkowych „pięter" sprawiło, że znów nie mogę się od tego trybu oderwać. I o to chodzi!





brudny i mroczny – Motor City nigdy nie słynęło z urody. To klasyczna metropolia przemysłowa, więc nie ma co liczyć na feerię barw i efektowne widoczki. Jest za to ciężko i industrialnie, ulice są wąskie, a karambole ostre. Ale już za chwilę można się przenieść na słoneczną Florydę do Miami, a tu już po prostu *Bad Boys 2* – zapewne większość z Was kojarzy Miami z innych gier (pierwszy Driver, Vice City itd.), więc wiecie, że jest tam taki długaśny most idący nisko nad wodą. A teraz przypomnijcie sobie pościg z *Bad Boys 2* i nałóżcie na to Burnouta... Już? No to już wiecie, że dzieje się tam po prostu niewyobrażalnie! Samochody latają jak muchy nad padliną – wszędzie ich pełno. Co kilka ułamków sekundy taranujemy kolejną furę, co kilka chwil cudem unikamy wypadku, gdy jakaś bryka przelatuje nam nad głową, a na ekranie wyskakuje napis: Crash Escape – under the car! Nie-wia-ry-go-dne! Na dokładkę boost odpalony jest niemal non stop, więc w zasadzie nie ma czasu na jakiekolwiek reakcje, trzeba jechać na czystym instynkcie... <krótka przerwa – pobiegłem zagrać, bo już nie mogłem wysiedzieć przed kompem, hehe>. Dobra, jedziemy dalej w podróż dookoła świata z mayhemem za pan brat.

Po pierwszej dość krótkiej wizycie na kontynencie północnoamerykańskim ruszamy za ocean, z wizytą do Włoch, by nieść zamęt na ulicach Wiecznego Miasta – Rzymu. Klimat miejscówki nieco się zmienia, jest trochę mniej słonecznie niż w Miami (inny filtr – trochę bardziej przydymiony), a w powietrzu niemal czuć ten rzymski smog. Jest jednak równie ostro, co w Stanach, choć ulice są dość szerokie (nie brakuje jednak wąskich zaułków i skrótów). Szkoda tylko, że ruch uliczny nie jest tak intensywny, jak w realu, choć może to i lepiej – nie dałoby się nic dojrzeć, gdybyśmy musieli rozpychać się w osławionych rzymskich korkach, bo koziołkujące przed nami samochody kompletnie przesłoniłyby nam widok. Potem jeszcze krótka wizyta w Alpach szwajcarskich, gdzie na krętej górskiej drodze w chłodnym i przejrzystym powietrzu miałem okazję przetestować wspomniane już Criterion GT, i wylot do Azji...

Czeka Hong Kong oraz Tokio z tym cholernym ruchem lewostronnym, co wymaga nieco przyzwyczajenia się, by nie wpadać co chwilę na samochody jadące z przeciwka i swobodnie taranować tych jadących w tą samą stronę co my. Za to Anglicy poczują się jak w domu, hehe. W Azji zaś jeszcze więcej tego samego, dobrego towaru, co dotychczas – więcej Crashy, więcej ostrych wyścigów, w tym Eliminator, czyli co 30 sekund ostatni w stawce odpada, a także puchary GP, czyli trzy wyścigi pod rząd, liczy się suma zdobytych w każdym z nich punktów.

Po Azji znów powrót do Stanów – tym razem trochę przyrody w Nebrasce na naprawdę świetnie pomyślanej trasie – pamiętacie trasy krajoznawczo-przyrodnicze w B3? Umówmy się, że były dość słabe (o ile w Burnout cokolwiek na taką ocenę zasługuje... OK, więc „lekko słabowały"), bo brakowało na nich miejsc, w których można fachowo rozwałkować przeciwników. Teraz jest zupełnie inaczej – pełno rozjazdów, skrótów, zdarza się kawałek industriala w postaci jakiegoś zakładu przemysłowego, powiedzmy tartaku, gdzie pełno jest niebezpiecznych stalowych konstrukcji. I cały czas jest prędkość, prędkość, prędkość! Całkiem nieźle jest też w Los Angeles, choć akurat to miasto nie jest specjalnie ładne, co przyzna każdy, kto w nim był. Kolory są nieco wyprane, zabudowa raczej niezbyt imponująca... Ale za to są autostrady, na których znów można poszaleć i pobawić się w taranowanie kilkunastu samochodów z rzędu. Albo jechać po staremu, czyli nieustannie pod prąd... W tych kilku akapitach, które przeczytaliście w parę minut, zawartych jest dobre siedem godzin jazdy, a statystyki pokazują, że... Cóż, przebiłem się dopiero przez 29 z 169 eventów i zdobyłem 13 z 77 samochodów! Imponujące, bardzo imponujące – w tych kilka ładnych godzin adrenalinowej jazdy pokonałem dopiero nieco ponad jedną dziesiątą gry. Czuję się taki malutki...

ROAD RAGE

Czysty miód i adrenalina. Wiadomo, o co chodzi – o wyeliminowanie każdego przeciwnika, jaki tylko się nawinie, a za kolejne Takedowny czas ulega wydłużeniu. Ale dzięki temu, że trasy zostały naprawdę ostro podrasowane pod względem walki (wszędzie pełno przeszkód) oraz nowej taktyce polegającej na robieniu takiej zadymy na drodze, żeby nic się nie przedostało, Road Rage bawi jak nigdy. Wyobraźcie sobie tylko – przed Wami zasuwa przeciwnik, którego jakoś nie chce Wam się gonić i po prostu taranować (to już było...). Co należy zrobić? Staranować kilka samochodów „cywilnych" tak, aby któryś z nich przypieprzył w uciekiniera! Przy okazji za nami też robi się kocioł i często zdarza się, że któryś z innych uczestników Road Rage'a wpasuje się w jakiś wrak. Co jednak najlepsze konkurencja raźno korzysta z tej możliwości, więc nie zdziwcie się, gdy nagle koło ucha śmignie Wam jakaś zabłąkana furgonetka, hehe. Takiego natężenia akcji w Burnoucie jeszcze nie było, zapewniam!

Rzym

SIGNATURE TAKEDOWNS

Za specyficzne Takedowny lub Revenge Takedowny dostaje się nagrody i tak na przykład w Rzymie można wpasować przeciwnika na ścianę dzielącą Burnoutową wersję słynnych Schodów hiszpańskich. Za combo Revenge Takedown i Signature Takedown dostałem nagrodę zwaną Specific Revenge Trophy. Różnych nagród jest sporo do zebrania, ale większość z nich jest oczywiście dziełem przypadku. Oprócz tych, które polegają na wepchnięciu przeciwnika na konkretny obiekt. Ba! Tym razem można przeciwnikom dosłownie naskoczyć... Na dach, hehe. Czasami nadarza się okazja, by po wybiciu się ze skoczni wylądować wprost na przeciwniku i zaliczyć takedowna. Moc niewyobrażalna!

I słusznie, bo developerzy naprawdę się przy **Burnout Revenge** postarali – na początku World Tour nie ma jeszcze specjalnie dużo do roboty, bo zaledwie po kilka eventów w każdej z miejscówek, ale w sumie zabawy jest tu na kilkadziesiąt godzin. I to zabawy ciągle się zmieniającej – bo oczywiście trasy, po których szalejemy są za każdym razem inne, a dodatkowo często wprost roją się od skrótów. Podstawowym wskaźnikiem naszych postępów jest ranga – za każdy wyścig dostajemy gwiazdki, które odzwierciedlają styl naszej jazdy oraz inne osiągnięcia (takedowny, drifty itd.) oraz medale za zajęte miejsca. Ocena Awesome plus złoty medal za dany event zwiększa naszą rangę o pięć gwiazdek, a po zdobyciu kolejnego (z dziesięciu) poziomów rangi dostajemy dostęp do nowych eventów. Oczywiście cały czas coś tam odkrywamy – nowe fury, wyścigi, crashe, a także dostajemy nagrody za przeróżne indywidualne osiągnięcia w stylu rekordu rozwalonych samochodów w Crashu lub ilości rozwałkownych fur w Traffic Attack. W Burnout Revenge znajdziecie megatony ostrej jazdy.

BURN THEM OUT

W kwestii prowadzenia samochodów nic nie miało prawa się zmienić i się nie zmieniło – jest łatwo, lekko, przyjemnie i zręcznościowo na maksa. Samochody reagują błyskawicznie na każdy nasz ruch, choć czasami drażni utrata sterowności przy wchodzeniu w zakręty z pośligiem – albo kontra działa nieco za ostro, albo to ja przyzwyczajony jestem do nieco bardziej „opornych" samochodów. Wyraźnie czuć różnicę pomiędzy stylem „prowadzenia się" poszczególnych bryk, bo w **Burnout Revenge** zastosowano podział na trzy podstawowe klasy pojazdów – lekkie, średnie i ciężkie. Każdy z typów sprawdza się w innych trybach i tak na przykład te najcięższe są idealne do Crashy, bo powodują największą rozpierduchę. Boli tylko nieco brak różnic w prędkości, ale to akurat normalne w Burnoucie – zazwyczaj jedzie się przynajmniej 200 na godzinę, więc mamy dwie opcje – albo żółwiowo (120-200 km/h, hehe), albo tak szybko, że aż strach (200 km/h i powyżej) plus odpalone turbo. Moim jednak zdaniem różnica pomiędzy 200 a 350 na liczniku powinna być nieco wyraźniejsza. Choć z drugiej strony... Jeżeli miałoby być szybciej, to chyba by mi oczy wypłynęły, bo już teraz ledwo nadążam z reakcjami i omijaniem innych samochodów i wyborem trasy (normalnie, czy skrótem... W takich wypadkach najczęściej kończy się pomiędzy, czyli na ścianie).

NIE CHCĘ ALE MUSZĘ

Nie mam najmniejszych wątpliwości, że chłopakom z Criterion znów się udało zrobić monstrualnego racera. Zarówno pod względem miodu, który wylewa się z tej gry w ilości, której nie powstydziłby się wodospad Niagara, jak i ogromu zabawy, który po prostu przytłacza, jak tona skały nad głową. Jest tu wszystko, za co kochamy Burnouta od pierwszej części, ale nawet nie myślę o porównywaniu tych gier – postęp, jakiego byliśmy świadkami w ciągu tych kilku lat jest po prostu niebywały. Od gry świetnej, ale niedocenionej, do najpotężniejszej marki na rynku zręcznościowych racerów. Od początku wszyscy kopiowali patenty z dzieła Criterion, ale teraz coraz trudniej jest sobie wyobrazić, że ktokolwiek mógłby zrobić lepszego racera. Tym bardziej, że za Criterion stoi cała potęga Electronic Arts, więc i budżet jest jak trzeba i ludzi do pracy nie brakuje. No i widać cały ten sznyt EA – wszystko jest dopieszczone, efektowne, wymuskane i wypolerowane na wysoki połysk – menusy, cała oprawa, fachowy soundtrack, mocarne efekty dźwiękowe, nagrody za prawie wszystko, czego dokonamy, rozbudowane statystyki... No i oczywiście online. Tak naprawdę **Burnout Revenge** niczego nie brakuje do powtórzenia wyniku Takedowna sprzed roku, mimo to – dychy nie będzie, bo skok jakościowy nie jest jakiś wybitny. Ale prawie dychę Revenge zdobywa z dziecinną łatwością.

Marcellus ■ ■

CRASHBREAKER

Kolejna nowość – Crashbreakery możemy odpalać nie tylko w Crash Mode, ale także... W wyścigach! Po tym jak wpasujemy się w jakiś malowniczy element otoczenia lub też staniemy się ofiarą Takedowna na ekranie pojawia się napis Crahsbreaker i wystarczy tylko wdusić R2, aby napawać swe oczy potężną eksplozją. Siła rażenia zależy od zapełnienia paska burnout, im więcej, tym lepiej oczywiście, bo promień wybuchu będzie większy i większa będzie jednocześnie szansa na zabranie ze sobą przeciwnika. Lub nawet kilku! Ale jest też ryzyko – jeżeli nikogo nie trafimy, to stracimy cały pasek i nie będzie już dopałki...

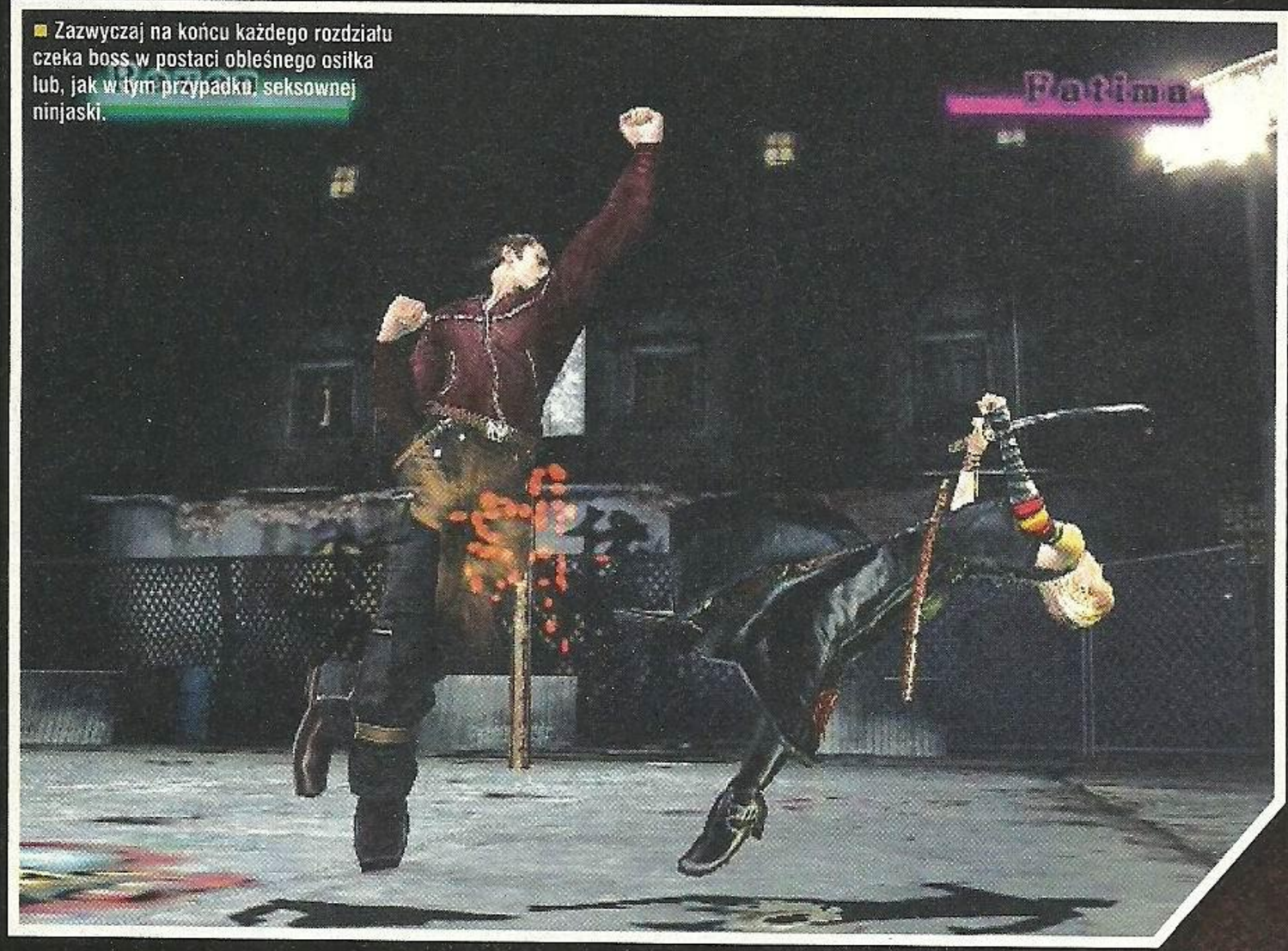
PS2 | Xbox — Zemsta jest słodka!

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Criterion
- **Liczba graczy:** 1-2 (6)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Network Adaptor, Live!

9.9



Zazwyczaj na końcu każdego rozdziału czeka boss w postaci obleśnego osiłka lub, jak w tym przypadku, seksownej ninjaski.

„NIEBEZPIECZNE GRY VIDEO"

Akurat kiedy zabierałem się do pisania tej recenzji, artykuł o takim właśnie tytule pojawił się na wp.pl. Jego treści nie muszę Wam przytaczać, bo, jak wiadomo, wszystkie teksty tego typu są praktycznie takie same. Jak zwykle – rozchodzi się oczywiście o przemoc. A tej w Beat Down nie brakuje. Chłopki ostro naparzają się po gębach, jucha tryska na wszystkie strony, a twarze wrogów nabierają „rumieńców" w zależności od tego, jak długo danego delikwenta okładamy. Szczerze powiedziawszy, to jednak trochę więcej spodziewałem się po tym tytule. Tak naprawdę, to gra prawie nigdy nie pokazuje jakichś ekstremalnych zbliżeń maltretowanego nieszczęśnika, a siniaki i pojawiające się w błyskawicznym tempie rany nie są jakoś hardcore'owo realistyczne. Co się zaś tyczy krwi, to od już od dawna nie robi na mnie wrażenia czerwona plama lądująca na ekranie telewizora. Widać od razu, że Capcom mierzył w tym aspekcie dosyć wysoko, ale w ogólnym rozrachunku zabrakło im chyba odwagi, aby przemoc w grach video pokazać z prawdziwie wstrząsająca dokładnością.

BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANC

WIELE HAŁASU O NIC

„Oczywiście w tej chwili nie ma sensu się czepiać, bo to w końcu wersja beta i wiele może się zmienić. W każdym razie mnie Beat Down się spodobał, chociaż nie spodziewam się, że będzie to megahit. Szykuje się po prostu dobra rzecz i tylko szkoda, że nie ma tu trybu zabawy dla dwóch osób naraz. Wiadomo, że w kooperacji takie tytuły spisują się najlepiej. Ale i tak będzie spoko jatka." Poznajecie ten tekst? No jasne, że poznajecie! Któż by nie rozpoznał końcowych przemyśleń Miela na temat przyszłości Beat Downa z zeszłego numeru N+?! Hmmm, no zresztą mniejsza z tym. W każdym bądź razie ja zapamiętałem i postanowiłem się do nich odnieść na łamach tej recenzji. Wszak koniec często jest początkiem czegoś nowego. No, ale abstrahując od tej filozoficznej ideologii, czym prędzej przejdę do rzeczy. Otóż wyobraźcie sobie, jak sprytnie musiał podejść Capcom biednego Miela, że ten wyraził niemalże optymistyczną opinię na temat nowego „beat'em up" tej firmy. Naturalnie na to złożyło się klika czynników. Po pierwsze, trudno dziwić się entuzjazmowi Miela, kiedy to po kilku spotkaniach z wynalazkami Midasa nagle otrzymuje do recki grę świetnego, jakby nie było, Capcomu. Po drugie, Mielu ma chyba słabość do kolesi w stylu Ravena, którzy zasuwają z charakterystycznym, wyspiarskim akcentem. No i po trzecie, a jednocześnie najważniejsze, ta gra naprawdę robiła pozytywne wrażenie swym potencjałem i dawała nadzieję na porządną chodzoną bijatykę. Jak to jednak w życiu często bywa, wszystko skończyło się właśnie na nadziei, która w tym wypadku okazała się zdecydowanie płonna.

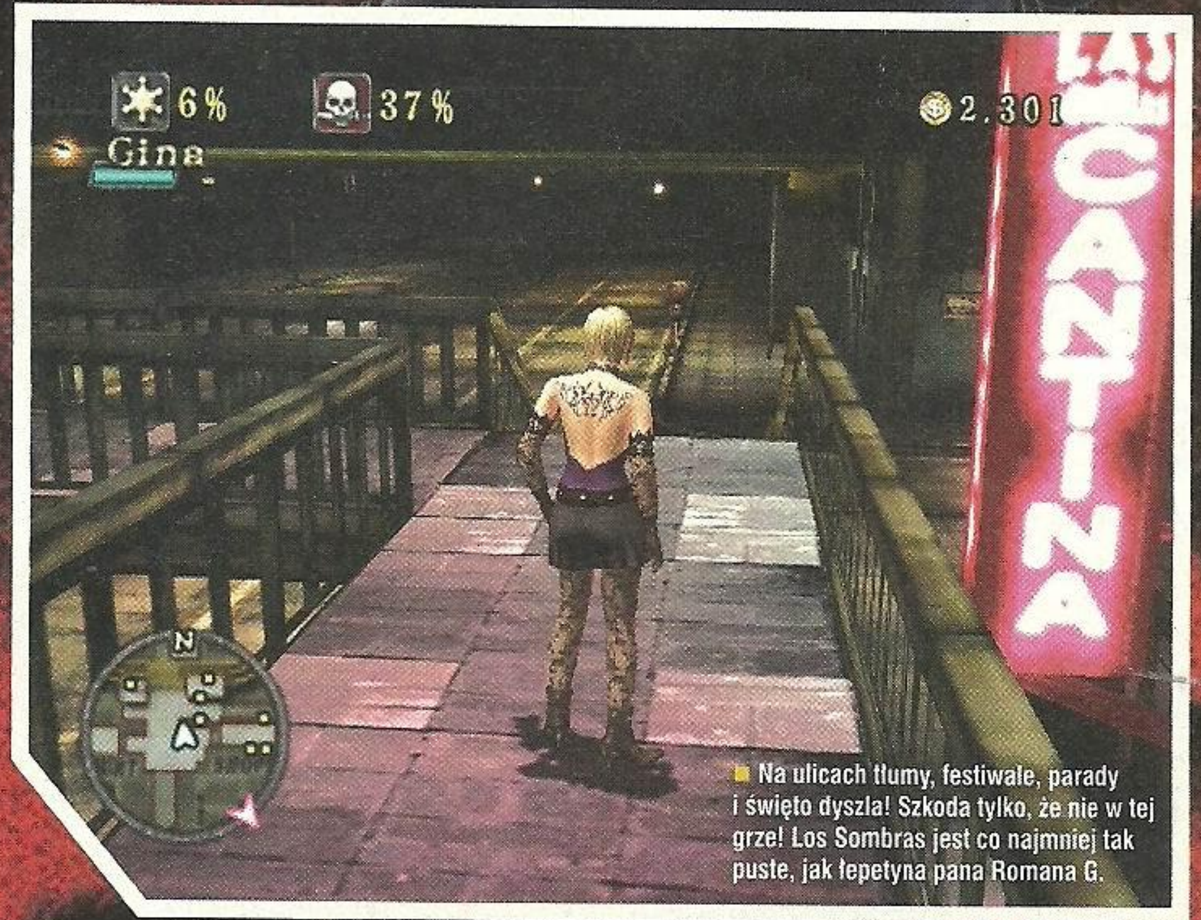
PRZEPIS NA SUKCES

Na pierwszy rzut oka mamy tutaj wszystko, o czym dobra chodzona bijatyka może tylko marzyć. Na dobry początek – piątka twardych bohaterów, którzy mrok i umiłowanie do przemocy wyssali chyba z mlekiem matki. Trzeba przyznać, że Jason G, Raven, Aaron, Lola oraz Gina, to doprawdy fachowa ekipa i każdy z tych bohaterów może pochwalić się tajemniczą historią swego życia, no i oczywiście niezwykle pokręconą osobowością. Jest też w miarę wciągająca fabuła i odrębne ścieżki dla każdego z bohaterów, co owocuje też kilkunastoma różnymi zakończeniami gry. Jeśli jeszcze Wam mało, to możecie sobie dorzucić całkiem nowatorski system walki oraz mające nadać chyba głębi rozgrywce elementy RPG. Nie obyło się też bez kilku nawiązań do GTA, ale w tym chyba nie ma nic dziwnego, wszak w tych czasach żadna gra o gangsterach nie może uciec spod wpływu najsłynniejszej obecnie serii gier video na świecie. Mógłbym w sumie wymienić tutaj jeszcze kilka elementów, ale przyznam szczerze, że tak naprawdę szkoda na to zarówno mojego, jak i Waszego czasu. Bo jeśli jeszcze się nie domyśliliście – to owszem, Beat Down zapowiadał się całkiem sensownie, ale wyszła z tego gra co najwyżej przeciętna.

I JAK GO SCHRZANIĆ

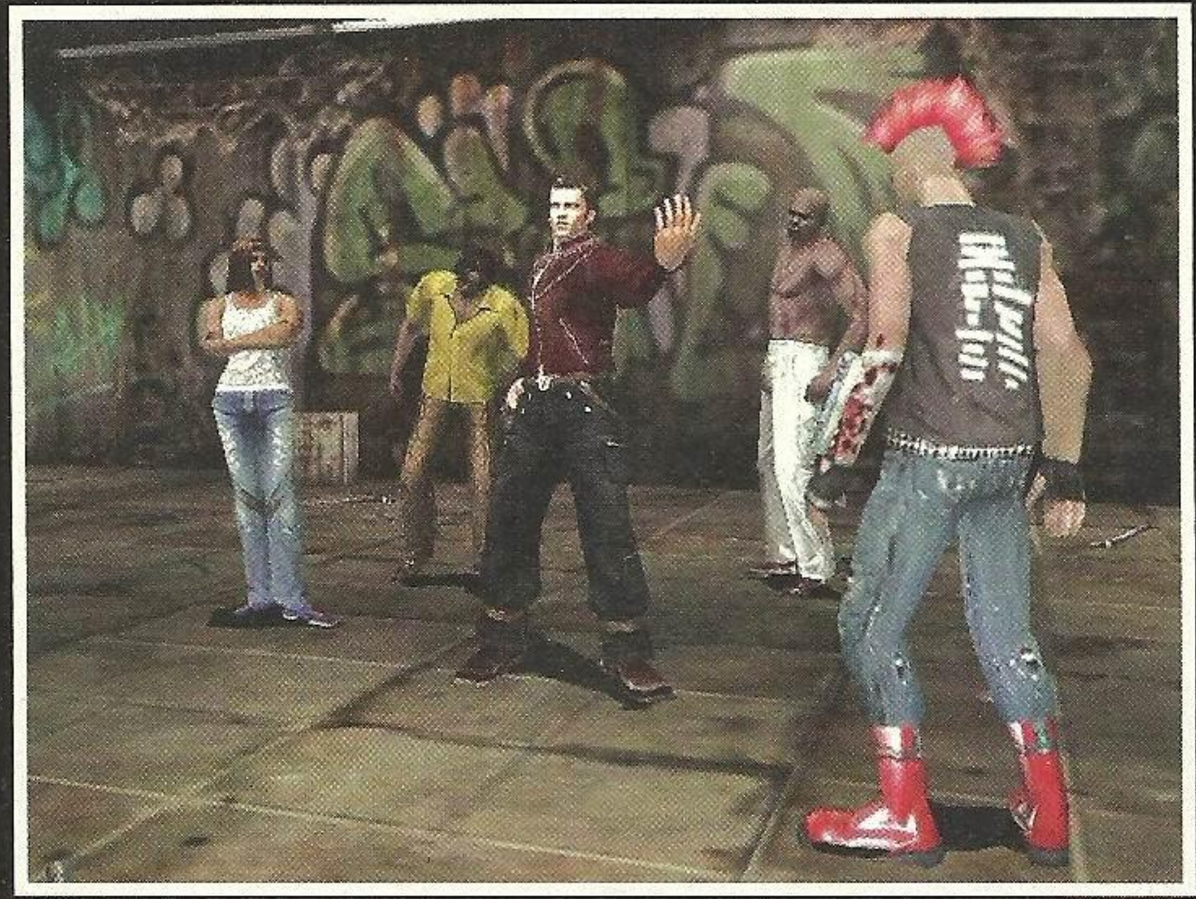
Pobawmy się więc teraz w dogłębną analizę tych elementów składowych, które miały niby wynieść Beat Down na piedestał konsolowych mordoklepek i zmusić graczy do wysupłania dwóch stówek na płytkę z grą. Tak naprawdę, to obronną ręką wychodzi z tej konfrontacji tylko piątka bohaterów, o których wspominałem na początku poprzedniego akapitu. Jeśli chciałbym im coś zarzucić, to naprawdę musiałbym szukać pewnych uchybień na siłę, a tak złośliwy przecież nie jestem. Powiedzmy więc sobie w zaufaniu, że nasz gangsterski kwintet, choć nie wybija się niczym szczególnym ponad innych bohaterów tego typu gier (ha, a jednak się czepiam) prezentuje się poprawnie i, co najistotniejsze, da się lubić. OK, oddałem już sprawiedliwość Capcomowi, jeśli chodzi o obsadę Beat Downa, ale nie jesteśmy tutaj przecież po to, żeby naszych japońskich koleżków chwalić, a ostro ganić. Przejdźmy więc czym prędzej do pozostałych elementów, opisem których mam nadzieję wybić Wam tę grę z głów. I tak producent przechwala się różnymi ścieżkami dla każdego z bohaterów i zestawem dwudziestu czterech, zupełnie odmiennych zakończeń. Wolne żarty, moi mili. Naturalnie każdy z naszych herosów ma jakieś inne pobudki kierujące jego postępowaniem, a wynikające z kryminalnej przeszłości, ale mówienie o zupełnie innych ścieżkach to, delikatnie rzecz ujmując, robienie graczy w konia. Większość różnic w scenariuszach przejawia się zazwyczaj w bardzo średniej jakości scenkach przerywnikowych, natomiast sam „gameplay" i główna oś historii rzadko kiedy się zmienia bez względu na to, którym z bohaterów pomykamy po mrocznym Los Sombras.

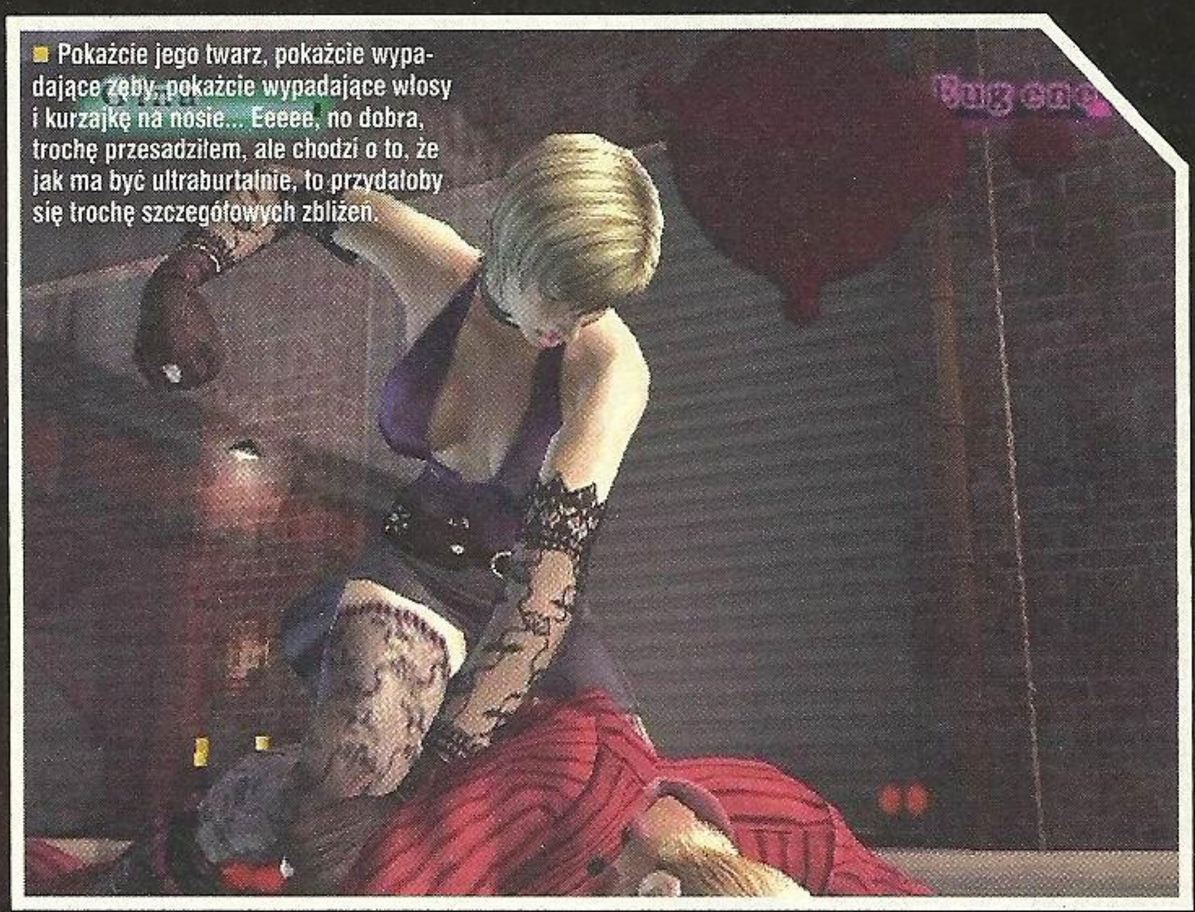
Idąc dalej tropem „Wielkich Nadziei" dochodzimy wreszcie do wspomnianego systemu walki. I tutaj natykamy się na pewien dysonans. Z jednej strony, tak jak napisałem, system jest dosyć nowatorski, ale z drugiej... No dobra, a więc walki w Beat Down dzielimy na dwa rodzaje – starcia „jeden na jednego" oraz „grupowe". W zależności od tego, czy zmagamy się z jednym przeciwnikiem, czy też



Na ulicach tłumy, festiwale, parady i święto dyszla! Szkoda tylko, że nie w tej grze! Los Sombras jest co najmniej tak puste, jak łepetyna pana Romana G.

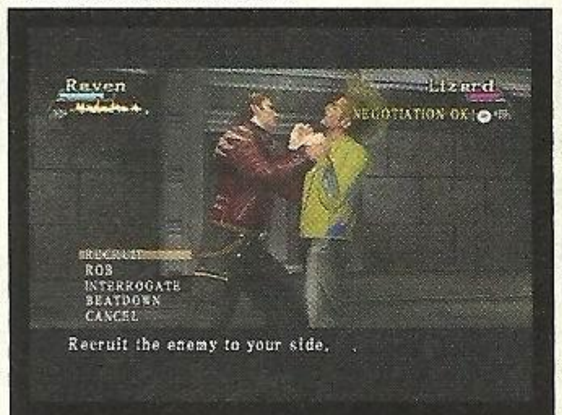
- **Dobre:** Agresja zawsze rozładowuje stres, hehe. Fajny patent z negocjacjami.
- **Złe:** Oprawa, fatalna kamera, nierówny system walki.
- **Brzydkie:** Bicie leżącego i atakowanie od tyłu... Brzydkie, ale skuteczne.





■ Pokażcie jego twarz, pokażcie wypadające zęby, pokażcie wypadające włosy i kurzajkę na nosie... Eeeee, no dobra, trochę przesadziłem, ale chodzi o to, że jak ma być ultraburtalnie, to przydałoby się trochę szczegółowych zbliżeń.

NEGOCJATOR



Jeśli coś miałbym z czystym sumieniem pochwalić w Beat Down, to byłby to właśnie niezwykle ciekawy dodatek „negocjacyjny" dołączony do pojedynków z gangolami. Niektórzy przeciwnicy zostali zaopatrzeni w specjalny pasek „dumy", który podczas walki dobrze jest zbić do zera. Dokonać tego możemy w dwojaki sposób. Albo okładając przeciwnika czym tylko się da, albo też wykonując w jego kierunku obraźliwe gesty. Gdy rywal straci już poczucie własnej godności, możemy złapać go za łachy i wykonać jedną z proponowanych przez konsolę czynności. Jeśli potrzebujemy kasy, to nic nie stoi nam na przeszkodzie, aby gangstera oskubać z ostatniego dolara. Jeżeli natomiast potrzebujemy informacji, powinniśmy wybrać opcję przesłuchania. Oprócz tego, można też przekabacić drania na swoją stronę, albo też (i to jest chyba najprzyjemniejsza opcja) wyładować na nim cały swój gniew zabijając bandziorami gołymi rękami. Jakkolwiek przerażająco może to brzmieć, po tak brutalnym mordzie nawet gracz zaczyna czuć pewną ulgę i wewnętrzne zadowolenie, że o rosnącym poczuciu własnej wartości nie wspomnę. Ale pewnie właśnie to było zamierzeniem autorów tego pomysłu. No, przynajmniej tyle im wyszło.

z wieloma, kamera zmienia odpowiednio swoje położenie, aby dać nam jak najlepszy przegląd sytuacji.

W pojedynkach z kilkoma przeciwnikami mamy tutaj do czynienia z wynalazkiem zwanym „automatycznym lockowaniem" co oznacza, że nasz bohater samoistnie „lockuje" się na wrogu, w stronę którego właśnie jest odwrócony. Nie jest to zbyt szczęśliwe rozwiązanie tym bardziej, że w zasadzie nie wiadomo, jak długo należy gapić się na danego kolesia, aby bohater skupił swą uwagę właśnie na nim. Raz jest to dosłownie moment, a z kolei innym razem dobre kilka sekund. Poza tym biegający w kółko przeciwnicy potrafią często zmylić konsolę, przez co lockujemy się nie tym bandziorze, którego sobie akurat upatrzyliśmy, a to często przekłada się na niechciane bęcki. Przydałby się bardziej tradycyjny sposób namierzania rywali, jak chociażby ten z GTA, no ale widocznie autorzy mieli tutaj zupełnie inny zamysł i pod górnymi przyciskami L2 i R2 postanowili wrzucić obsługę uzdrawiaczek oraz broni. To można było rozwiązać znacznie lepiej. No a jak wygląda sama walka? Fajnie...

To znaczy wyglądałaby fajnie, gdyby ktoś spędził nad nią nieco więcej czasu. Ciosów jest nawet sporo, każdy z bohaterów prezentuje w miarę zróżnicowany styl walki, a w trakcie burd możliwe jest wykorzystywanie elementów otoczenia, w celu zadania przeciwnikowi jak największych obrażeń. Przyznacie chyba, że walenie głową wroga o chodnik, tudzież ceglany murek, jest fajne, a zrzucenie kolesia z mostu prosto pod koła jadącego niżej samochodu robi wrażenie... ale nie, jeśli powtarza się co kilka minut. Poza tym sama mechanika mordobicia pozostawia wiele do życzenia. Trudno wskazać tutaj jakieś konkretne niedociągnięcie, ale z całą pewnością nie wygląda to wszystko tak, jak powinno. Ciosy dochodzą dosyć „randomowo", blokowanie dolnych uderzeń może sprawiać pewne trudności, a animacja zawodników też nie jest jakimś szczytem marzeń. Ogólnie rzecz biorąc – bez rewelacji.

Są też i osławione elementy RPG... a raczej ich namiastka. Ot, trzy statystyki w stylu wytrzymałości czy techniki i nic ponadto. Są jeszcze wskaźniki „dumy" oraz okienka w „inventory", ale tak na dobrą sprawę wszystko to ma raczej wymiar symboliczny i nie należy się tym zbytnio podniecać. A propos GTA, znalazła się w Beat Down na przykład fachowa mapka miasta oraz mały radar wskazujący położenie naszego bohatera. W sumie nie wiem po co to wszystko, skoro gra jest maksymalnie liniowa i nie ma tutaj szans, żeby się zgubić. Poza tym całe miasto to mała, zatęchła dziura i nawet ślepiec nie miałby większych problemów z poruszaniem się po nim. A jeśli już przy poruszaniu jesteśmy, to nie sposób pominąć tego, w jak beznadziejny sposób wygląda przechodzenie z jednej lokacji do drugiej. Nie dość, że miejscówki są skandalicznie małe, to za każdym razem, kiedy chcemy zwiedzić nowy obszar mapy, musimy podziwiać ten przeklęty napis „now loading". Przepraszam, ale mamy rok 2005, czy też może 1995? Przyjemności płynącej z zabawy nie zwiększa też z pewnością kamera, która nie tylko utrudnia orientację w trakcie potyczek z innymi gangolami, ale także potrafi uprzykrzyć normalne wałęsanie się po brudnych ulicach miasta. No po prostu super.

Z tych dobrych rzeczy zaczerpniętych prosto z GTA, dla świętego spokoju powinienem wymienić chociażby możliwość zmiany wyglądu (ciuchy, tatuaże, a nawet operacje plastyczne), co też niniejszym czynię. Nie będę się jednak nad tym zbyt długo rozwodził, bo żaden przełom czy fantastyczny dodatek to nie jest. Obiecałem też, że nie będę dłużej pastwił się nad niedociągnięciami Beat Downa, ale tym razem słowa nie dotrzymam, bo nie byłoby to fair wobec wszystkich tych, którzy z tym tytułem wiązali spore nadzieje. Mierna i maksymalnie ascetyczna grafika aż sama prosi się o zbeształanie, a przeciętna animacja i mało szczegółowe sylwetki bohaterów i przeciwników na pewno nie przysporzą tej produkcji zbyt wielu fanów. O przenikających się obiektach czy też rozłażących się teksturach także nie ma co pisać poematów, bo zaiste niezbyt wdzięczny to temat dla wymagających graczy. Jedynie dźwięk jakoś się broni i muszę przyznać, że muzyczki są naprawdę dobrze dobrane, a odgłosy tłuczenia pięściami w twarz bezbronnego rywala mogą wywołać uśmiech zadowolenia na ustach każdego sadysty.

HMMM...

Oj, chyba Capcom troszkę sobie z nas zakpił. Ja naprawdę rozumiem, że nie można wiecznie wydawać tylko hitów na miarę Devil May Cry czy też Resident Evil, ale mimo wszystko są pewne granice dobrego smaku, których lepiej nie przekraczać. Jak dla mnie ta gra to niewypał i nawet olbrzymia dawka przemocy czy ciekawe projekty bohaterów oraz fajna wizualizacja obrażeń to za mało, żebym miał Was nakłaniać do zakupu tego tytułu. Mogło być fajnie i miało być fajnie, ale jeśli końcowa wersja gry różni się od bety tylko numerkiem oraz wyeliminowaniem najbardziej rażących wad, o których wspominał Mielu (np. znikająca broń, czy ślepi przeciwnicy), to w tym wypadku i tak nie rozwiązuje to zasadniczego problemu. Ta gra jest po prostu średnia. I już.

Qoora ■ ■

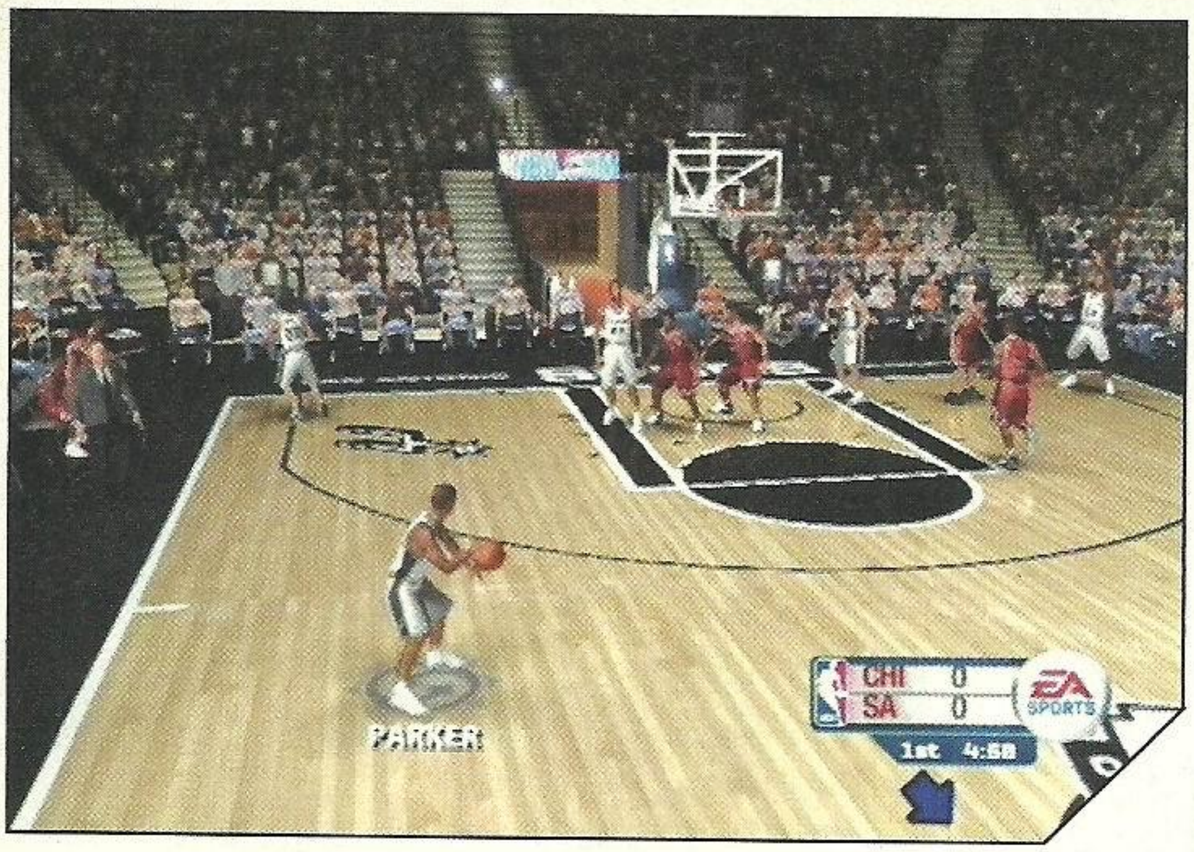
PS2 | Xbox — A miało być tak pięknie.

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Cavia
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

6.5



NBA LIVE 06

ŻADNA JESIEŃ ZA MOJEJ PAMIĘCI NIE MOGŁA OBYĆ SIĘ BEZ KOLEJNEGO NBA LIVE

Trwa to już lat z górą dekadę, czego dobitnym dowodem jest zamieszczona w **NBA Live 06** wersja retro tej gry sprzed jedenastu lat. Z ciekawości ją odpaliłem i po kilku minutach wyłączyłem... Mimo tego, co pisze się na temat NBA od EA Sports, gra jednak się rozwija, hehe. Tym razem twórcy gry również postanowili nieco urozmaicić rozgrywkę i wprowadzili tak zwanych freestyle superstars, czyli po prostu gwiazdorów, którzy nie tylko grają lepiej od innych graczy, bo mają wyższe statystyki, ale tym razem wyróżniają się także nowymi, widowiskowymi umiejętnościami specjalnymi.

W **NBA Live 06** znajdziecie sześć typów freestyle superstars – pięć ofensywnych i jeden defensywny. Ofensywni to: highflyer, scorer, playmaker, shooter oraz power. Defensywny to stopper. I teraz tak – highflyer to koleś, który potrafi dunkować jak nikt inny – dla przykładu Vince Carter, scorer to z kolei koleś, który potrafi rzucić z najtrudniejszej nawet sytuacji, scorer dzieli się na inside, czyli blisko kosza – Tim Duncan powiedzmy, oraz outside, czyli daleko od kosza – Kobe Bryant. Playmaker to oczywiście mistrz najwymyślniejszych podań – Steve Nash, żeby daleko nie szukać. Shooter to mistrz sypania trójek lub rzutów z dużej odległości, w tej roli między innymi Peja Stojakovic, a power to podkoszowy siłacz, czyli Shaq O'Neal. Stopper w obronie, podobnie jak scorer, też dzieli się na inside i outside. Stopper inside, to mistrz bloków i zbiórek, koleś pod którego lepiej nie wjeżdżać z piłką – Ben Wallace. Z kolei stopper outside potrafi wybrać piłkę nawet najlepszym dryblerom, tu dobrym przykładem jest najbardziej znienawidzony obrońca ligi – Ron Mercer.

Ale ważniejsze od samych właściwości poszczególnych typów freestyle superstars jest to, jak sprawdzają się w akcji. I tu jest już bardzo różnie.

Po kilku testach doszedłem do wniosku, że najlepiej w akcji sprawdzają się higflyerzy oraz gwiazdy z umiejętnością power. Oba rodzaje są w zasadzie niepowstrzymane w swym ciągu na kosz. Stopperzy też są nieźli, ale gorzej, gdy jednocześnie mają którąś z umiejętności ofensywnych. A to dlatego, że te specjalne zagrania dla każdego z rodzajów zawodników odpalamy kombinacją L1+kwadrat, trójkąt, kółko lub x w ofensywie oraz L1+trójkąt lub kwadrat w obronie (na PS2 oczywiście). A to prowadzi momentami do dziwnych akcji – powiedzmy, że nawalając L1+kwadrat wyrwaliśmy przeciwnikowi piłkę, ale zanim się zorientowaliśmy, że jesteśmy w jej posiadaniu, znów wcisnęliśmy podaną kombinację... Nasz dzielny zawodnik natychmiast spróbuje wykonać rzut związany z jego umiejętnością specjalną, czyli na przykład walnie wejście pod kosz z własnej połowy i z oczywistych powodów ciśnie piłką w kierunku obręczy. A to równa się stracie. Z kolei playmakerzy są średnio przydatni – podania fruwają w nieprzewidywalnych kierunkach, często są niecelne i, choć efektowne, niekoniecznie są skuteczne. Scorerzy to drugi najlepszy po highflyerach i powerach wybór ofensywny, a shooterzy potrafią być niezastąpieni, gdy przychodzi nam odrabiać straty.

NBA Live 06, podobnie jak wszystkie poprzednie części, jest zdecydowanie grą ofensywną, a dzięki specjalnym umiejętnościom poszczególnych graczy stanie się też teatrem jednego aktora – zdarzyło mi się, że w czasie czterech pięciominutowych kwart rzuciłem wspomnianym Peją Stojakovicem 60 punktów i to wcale nie na jakimś rewelacyjnym procencie skuteczności. Graficznie wiele się w ciągu ostatniego roku nie zmieniło. No, może animacja zawodników jest trochę lepsza, ale poza tym postępów nie widać – trzeba czekać na next-geny. Audio jak zawsze dobre – w tle oczywiście przygrywa hip-hop, ale to komentatorzy są gwiazdami. Wprawdzie powtarzają się po pewnym czasie i w określonych momentach, ale i tak robią świetna robotę sypiąc ciekawostkami oraz dowcipami.

W sumie **NBA Live 06**, pomimo tych kilku nowinek, nie jest żadnym zaskoczeniem dla fanów i znawców serii – to nadal bardzo dobra koszykówka. Przyjazna i radosna, ale stosunkowo mało realistyczna. I tak już chyba zostanie.

Marcellus ■ ■

PS2 | Xbox | GCN — Gwiazdorska obsada.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Sports
- **Liczba graczy:** 1-2 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, tnternet

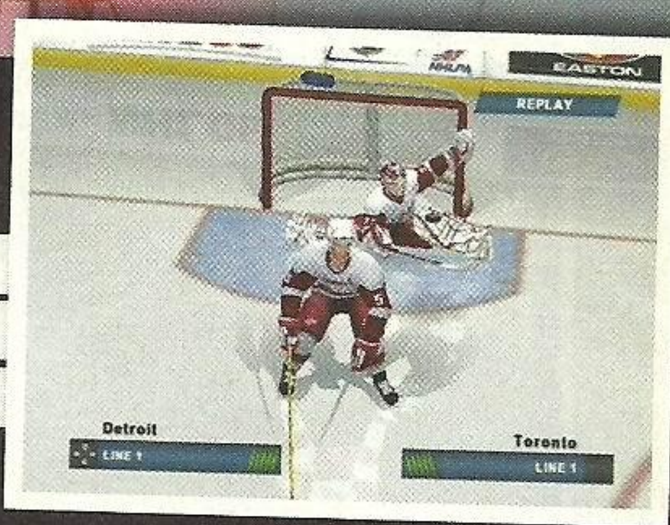
7.7

NHL 06

SKOŃCZYŁ SIĘ LOCKOUT W NHL, SKOŃCZYŁY SIĘ TEŻ NASZE CIERPIENIA...

W zeszłorocznej odsłonie zasłużonej serii hokejowej mieliśmy bowiem do czynienia z niesamowicie dobrze grającymi w obronie przeciwnikami, co sprawiało, że zdobywanie bramek przychodziło z trudem. Szczególnie tym, którzy zaczynali swą przygodę z wirtualnym hokejem, ale także i starzy wyjadacze mieli problemy – naprawdę trzeba się było ostro napocić, by umieścić ten przeklęty krążek w siatce. Najważniejszą przyczyną takiego stanu rzeczy była niebywała wprost zdolność sterowanych przez konsolę obrońców do blokowania wszystkich strzałów. Bramkarze swoją drogą też wyczyniali cuda i w zasadzie jedynym w miarę skutecznym sposobem na zdobycie gola było błyskawiczne (i precyzyjne oczywiście) rozegranie i strzał „z nadgarstka". Ale i tak mecze kończyły się wynikami, do których znane określenie „hokejowy wynik" nijak nie pasowało. Przysięgam – wyższe wyniki uzyskiwałem w Pro Evo 4 niż w zeszłorocznym NHL od EA Sports...

Tym razem EA Sports postanowiło nieco zmniejszyć umiejętności (a raczej magiczne pole siłowe wokół nich, które nie przepuszczało krążka) obrońców, choć jest to oczywiście broń obosieczna – nasi defensorzy również dają się łatwiej ogrywać. Tak więc bramek rzeczywiście pada więcej, choć większość nadal po szybkich rozegraniach – podania w NHL 06 są naprawdę najważniejszą bronią. Ewoluowały też przepisy NHL, nie będę wymieniał ich wszystkich, skupię się na najważniejszych zmianach. Po pierwsze – zlikwidowano linię środkową (teraz są tylko dwie linie niebieskie) przez co podanie przez dwie linie jest karane, ale tylko wtedy, gdy ze swojej strefy obronnej podamy krążek do partnera będącego już w strefie ataku. Po drugie – zmieniły się rozmiary samego lodowiska (jest większe), a strefa neutralna (pomiędzy niebieskimi liniami) została z kolei nieco zmniejszona kosztem stref ataku i obrony, a to w celu zredukowania liczby „spalonych na niebieskiej". Dodatkowo osprzęt bramkarza również został zmniejszony (mniejsze parkany i inne elementy jego „opancerzenia"), by wpadało więcej bramek. Kolejną zmianą przepisów



jest wyeliminowanie meczy zakończonych remisami – teraz każde spotkanie, które po rozegraniu pięciominutowej dogrywki (i to czterech na czterech – dużo przestrzeni!) nadal nie przyniesie rozstrzygnięcia, zostanie uwieńczone rzutami karnymi. Brzmi to wszystko zagmatwanie jak statut PZPN, ale ma niewątpliwie fajny wpływ na grę – kontry są szybsze, miejsca jest więcej, sędzia nie przerywa ciągle gry, a całość ma wyraźnie bardziej ofensywne nastawienie. No i jest dynamiczna jak diabli.

W żadnej z „amerykańskich" serii sportowych nie może zabraknąć trybu Dynasty Mode, w którym wcielamy się w rolę „grającego menadżera" i możemy poprowadzić ulubioną drużynę do sukcesów. Jest to robota na naprawdę długie miesiące, bo tryb ten jest wprost przepotwornie rozbudowany. Ale jeżeli nie interesują Was transfery i inne aspekty menadżerki w klubie hokejowym, to zawsze możecie też rozegrać normalny sezon, w którym chodzi już tylko o samo śmiganie po lodowisku i ładowanie bramek, albo też pobawić się innymi trybami NHL 06. W tym oczywiście multiplayerem online.

NHL 06 ma naprawdę miłą dla oka i ucha oprawę – akcje są szybkie, gra pomyka w sześćdziesięciu klatkach animacji, zawodnicy ruszają się bardzo realistycznie i wyglądają naprawdę dobrze. Podobnie zresztą jak hale, które moim zdaniem są ładniejsze od tych, w których szaleją skoczne dryblasy w NBA Live 06. A to przecież w rzeczywistości te same budynki – najwyraźniej seria NHL ma lepszych fachowców. Komentatorzy, jak zwykle w seriach EA, spisują się więcej niż dobrze, a odgłosy starć na chłodnej tafli są cool, hehe. Nie ma to jak przygwoździć olbrzymim obrońcą kogoś do bandy – huk jest bardzo satysfakcjonujący. Podobnie, jak brzęk tłuczonego pleksi.

NHL 06 to naprawdę fajna rzecz, grało mi się przyjemniej niż w zeszłoroczną odsłonę, choć jakby nieco mniej „sprytnie". Polecam wszystkim stęsknionym za NHL.

Marcellus ■ ■

PS2 | Xbox | GCN — Kijem go, kijem!

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Sports
- **Liczba graczy:** 1-4 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, internet

7.8

- **Dobre:** 35 samolotów, 26 misji, 150 samolotów naraz na ekranie, fajny, wciągający klimat – wreszcie dobry tytuł o samolotach.
- **Złe:** Troszkę dziwnie działa system kolizji, z przeciągnięcia wychodzi się losowo.
- **Brzydkie:** Nie ma nic brzydkiego. Animacja nie zwalnia, nawet woda jest 3D, co daje przemiły efekt.

Siedzi mi na ogonie, siedzi mi na ogonie! Nie mogę go strząsnąć! Nie mogę go strząaarghhh...

HEROES OF THE PACIFIC

„KTO W UL DMUCHNIE, TEMU PYSK SPUCHNIE" – BYŁO KIEDYŚ TAKIE POLSKIE PRZYSŁOWIE...

SKLEPIK

Pomiędzy misjami, za zarobione punkty, oprócz tego, że możemy sobie wybrać samolot do kolejnej misji (pierwsze menu), w drugim menu możemy podbić jego statystyki – na przykład zmienić prędkość, uzbrojenie, moc działek czy zwrotność. Wreszcie w trzecim menu można zmienić parametry działania sprzętów na pokładzie. Na przykład, czy działka mają strzelać na wprost, czy po ziemi, dzięki czemu wszelkiego rodzaju patrole w poszukiwaniu pełzających japów nabierają rumieńców.

Dobrze się nadaje do krótkiego omówienia japońskiego ataku na USA. Z zaskoczenia zniszczone Pearl Harbour i to, co się działo potem, do dziś dostarcza historykom materiałów do analiz błędnych decyzji militarnych. A co do przysłowia – kozackie, przyznacie? I pasuje, bo w grze **Heroes of the Pacific** japończycy właśnie dmuchnęli w ul, a my mamy udowodnić, że polskie przysłowia nie są wyssane z palca.

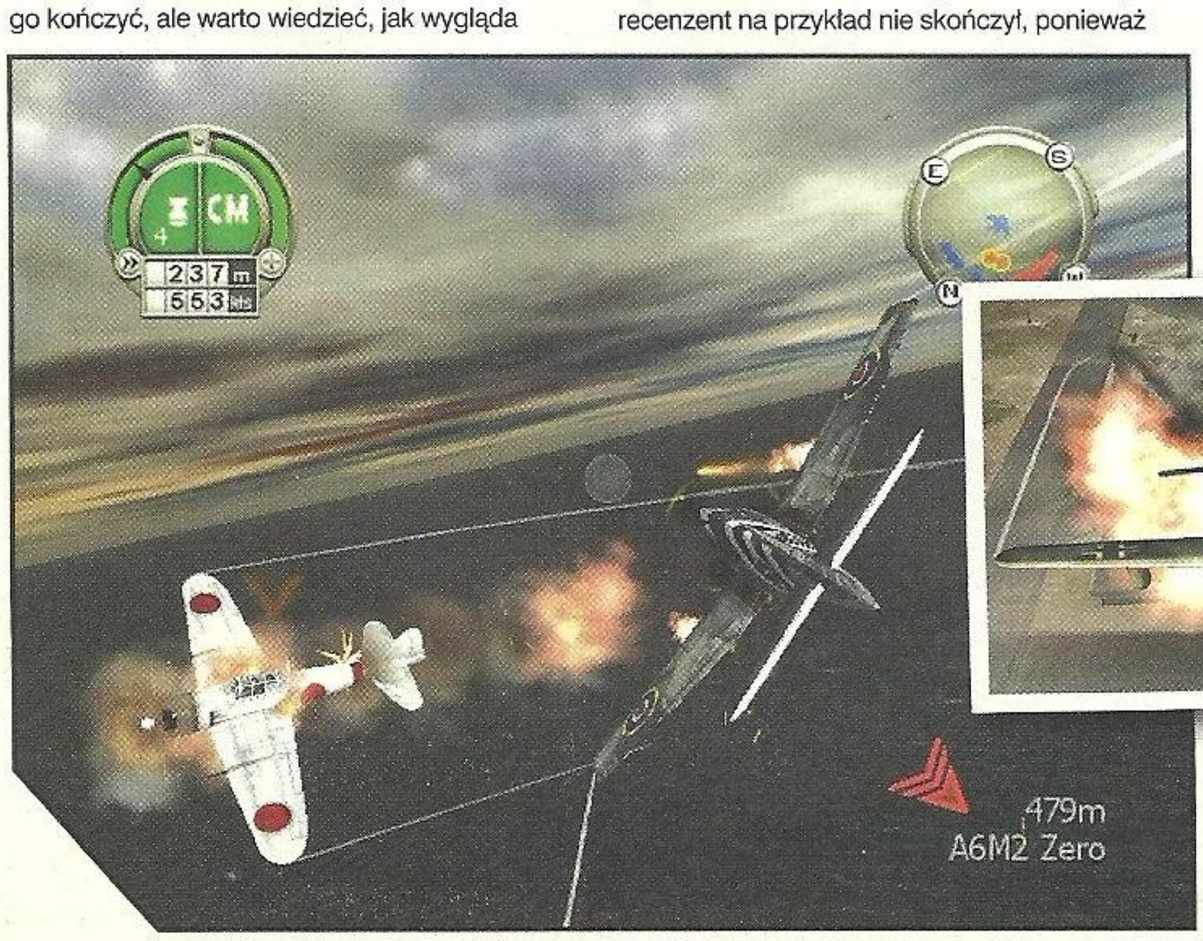
Wcielamy się w postać młodego chłopaka, który ulega czarowi plakatów propagandowych i wyrusza na wojnę. Wraz z bratem trafiają do bazy Pearl Harbour, z tym, że brat zaokrętowany zostaje na pokładzie USS Arizona. Wszyscy, którzy widzieli choć dwa filmy o tamtych czasach i tamtym miejscu, wiedzą, że już za chwilę brat zapewne zginie. Tak się też dzieje.

W ten oto sposób uzyskujemy kontrolę nad bohaterem, który oprócz tego, że kocha latać, nie spocznie póki nie zamknie paru skośnych oczu serią z karabinu. Tak właśnie zaczynamy grę. Z początku tutorial. Nie trzeba koniecznie go kończyć, ale warto wiedzieć, jak wygląda sterowanie. Lewa gałka to sterowanie kierunkiem lotu, prawa zaś pozwala dodawać i „ujmować" gazu. Ponadto, kiedy wychylimy prawą gałkę na boki samolocik zgrabnie położy się na skrzydło. Dodatkowym patentem jest przyspieszenie. Na kilkanaście sekund nasz samolot dostaje kopa, obraz się rozmywa jak w Burnoucie i suniemy przed siebie. Manewr ten okazuje się bardzo przydatny kiedy trafimy w jakieś piekło pocisków i nie mamy zielonego pojęcia dokąd wiać, albo wtedy, kiedy musimy pokonać w krótkim czasie jakąś odległość (na przykład do następnego celu). Przyspieszenie ma swój mierniczek i kiedy spadnie on do zera, samolot zwalnia do normalnej prędkości, a miernik przyspieszenia znów powoli się odnawia. Wszystkiego tego, jak również tego jak bombardować, radzić sobie z przeciążeniem, prowadzić drużynę – dowiecie się właśnie z tutoriala, którego Wasz uniżony recenzent na przykład nie skończył, ponieważ się sfrustrował tym, że raz można musnąć skrzydełkiem przeciwnika i się ginie, a raz grzmotnąć o glebę z całej pary i na luzaku podfrunąć sobie z powrotem do walki. Uznałem, że sprawdzę, czy ta niesamowita zasada sprawdza się i w grze. Okazało się, że w pełnej krasie. Trudno. Zapamiętajmy i idźmy dalej.

Misje jakie są – łatwo się domyślić. Głównie strącamy samoloty wroga, od czasu do czasu eskortujemy kogoś, zatapiamy okręty, rozwalamy wrogie budynki, a nawet pojazdy. Różnorodność spora, tym bardziej, że pomysłowość Japończyków podczas tej wojny (idąca w parze z desperacją) była nielicha. Podczas jednej z misji na przykład wypatrujemy na powierzchni wody jednoosobowej łodzi podwodnej i otrzymujemy zadanie zatopienia jej.

Grywalność tytułu jest niemała. **Heroes of the Pacific** utrzymane jest w klimacie II wojny z całą stylistyką. Są plakaty jako opcje menu. Te śliczne plakaty z wypucowanymi, gładkimi buziami żołnierzy. Są fajne, komiksowe filmiki między misjami, ale są też filmy czarno-białe, z kronik. Świetnie się to wszystko ogląda, więc w cały scenariusz wciągamy się dosyć szybko. Blizzard testując wcześniejszą wersję narzekał na nikłe możliwości trafiania przeciwników, brak informacji o odległości i brak oznaczenia wrogów. Wszystkie te elementy zostały poprawione. Mamy elegancki celownik, który pokazuje kiedy chmura naszych pocisków sięga i trafia wroga (tło celownika robi się czerwone). Wiadomo, że niektóre samoloty trzeba trafić więcej razy, a inne padają jak muszki owocowe. Odległość od przeciwnika jest pokazana w formie cyfrowej, więc zawsze można dokładnie ocenić czy warto już zacząć strzelać, czy poczekać. Dość logiczne. Zakładam oczywiście, że znamy moc karabinu. W grze można odkryć 35 samolotów. Myśliwców, bombowców, samolotów torpedowych, bombowców nurkujących, więc jest tego niemało. Ale nawet jeśli zapomnieliśmy niektórych danych, już na pierwszym przeciwniku skalibrujemy sobie działka. A przez 26 dostępnych w grze misji na pewno zdążymy nauczyć się na pamięć. Co do oznaczeń wrogów – także są już dość wygodne. Widać nawet nazwę i model samolotu. Można sobie swobodnie przełączać wskaźnik na najbliższego wroga, a podczas bombardowań obserwować cel niezależnie od ruchów samolotu. Pełen wachlarz możliwości.

Nie ulega dla mnie wątpliwości, że **Heroes of the Pacific** jest najbardziej klimatyczną i najfajniejszą chyba strzelanką samolotową w „realiach" II wojny światowej na PS2. Nieco gorszą niż Crimson Skies na Xboxa (i w innym klimacie, przecież). Już same replaye, które można sobie po misji obejrzeć: nasza maszyna przebijająca chmurę odłamków po rozpadającym się wrogu – wstrząśnienie mózgu. Do tego doliczyć trzeba opcję dla wielu graczy – podzielony ekran na dwóch i do ośmiu przez sieć. Nie kupiłem tej gry, bo dostaliśmy ją do recenzji. Ale uważam, jako miłośnik ganiania za wrogami w powietrzu z palcem na spuście, że pomimo faktu, iż jest czasem trudno i dziwnie (bo rozwalamy się o nie wiadomo co), graficznie bardzo to wygląda dokładnie i chmurki są puszyste... Kupiłbym i nie żałował. Warto zainwestować. **Grabarz** ■■



PS2 | Xbox | PC — Bardzo sympatyczna, rzetelna gra.

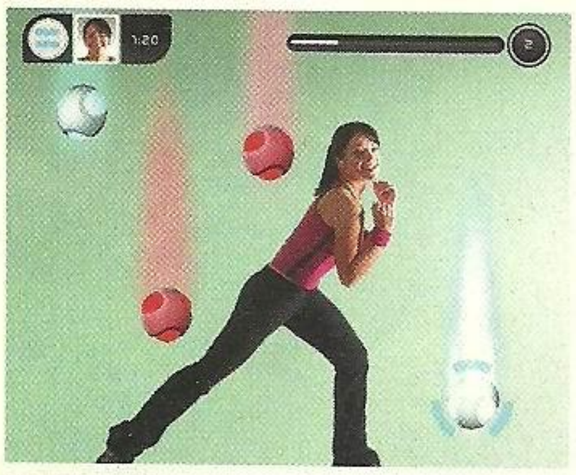
- **Wydawca:** Codemasters
- **Producent:** IR Gurus
- **Liczba graczy:** 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc, Internet

8.2

- **Dobre:** Poważnie angażuje, pozwala stracić tu i ówdzie nieco ciałka, poprawia samopoczucie.
- **Złe:** Dobry program treningowy nie jest zły!
- **Brzydkie:** Uboga szata graficzna. Postacie trenerów wyglądają jak czerstwe manekiny.



Blizzard Beast podziwia Litę, umięśnioną wrestlerkę walczącą dla federacji WWE. Co prawda wrestling to jeszcze pięćdziesięciu facetów o posturach fińskich drwali, ale to właśnie Amy „Lita" Dumas powoduje, że Blizz już siódmy tydzień buduje sylwetkę za pomocą **EyeToy: Kinetic**. Nasz wesoły bohater doskonale wie, co jest w życiu fajne, a co nie. Na pewno fajnie jest móc podnieść stukilowego mężczyznę do góry i cisnąć nim o ziemię z łatwością, z jaką rockowi muzycy rozwalają gitary. Niefajnie jest natomiast wbiec na pierwsze piętro po schodach i sapać potem przez pół dnia jak parowóz. Blizz to wszystko wie i dlatego postanowił być jak Lita – maszyną nie do zdarcia.

Dzięki **EyeToy: Kinetic**, nie musiał nawet zapisywać się na siłownię. Tak się bowiem składa, że najnowszy program opracowany przy współpracy Sony i Nike MotionWorks jest wirtualnym centrum fitness, zmuszającym go do nadludzkiego wysiłku. Dzięki Kinetic, nasz chudy Blizz stając codziennie przed telewizorem, gubi tłuszcz (ha!), poprawia oddech, krążenie i (co najważniejsze) buduje mięśnie, których w przyszłości użyje do podnoszenia ludzi. Fakt, gdyby zapisał się na siłownię, to cały ten odór przepoconych koszulek zostawałby właśnie tam, ale ekonomiczny Blizz woli kupić grę w cenie miesięcznego karnetu.

Pierwszego dnia nasz bohater był wściekły. Okazało się, że pokój do ćwiczeń jest zbyt mały, aby EyeToy objął w całości jego sylwetkę. Rozerwanie pudełka od gry na strzępy opłaciło się, gdyż ze środka wypadła mała, dziwnie wyglądająca soczewka. Dopiero po nałożeniu jej na oko kamery mr. Blizzard stwierdził, że oto cały zmieścił się w kadrze. Zagłębiając się w grę, nasz dzielny chłopak trafił na poważny dylemat. Otóż Kinetic pozwala wybrać między wirtualnym trenerem a trenerką. I choć Blizz zdaje sobie sprawę, że to tylko wirtualne i nierealne postacie, to chce pozostać w zgodzie z samym sobą i tym dużym plakatem Amy Dumas na ścianie. Wybiera mężczyznę. Od tej pory, przez dwanaście tygodni wirtualny murzyn będzie go dopingował, zmuszał do ciężkiej pracy i odnotowywał wszystkie osiągnięcia po to, aby Blizz uwierzył, że natychmiast po zakończeniu kursu podniesie samochód i wyrwie drzewo. A przynajmniej będzie w stanie dogonić autobus i pierwszy raz nie skorzystać z windy.

Przed rozpoczęciem treningu, ale już po tym, jak nasz bohater zaprzyjaźnił się z wirtualnym chłopakiem, gra poprosiła jeszcze o wypełnienie krótkiej ankiety. Proste pytania. Czy jesteś zasiedziały, czy głośno sapiesz po przebiegnięciu kilku metrów, czy widok brzucha zasłania Ci buty, itd. Blizz wolałby bardziej agresywne pytania, które lepiej podkreślałyby jego osobowość. Tak, wyrzucam dziennie po trzech ludzi z forum, bo są źli i brzydko mówią. Tak, krwawy Rob Zombie to pierwszoligowy artysta. Nie, nie mam problemów ze snem. Pytania ułożono jednak w trosce o to, aby nasz bohater nie dostał zawału już przy pierwszym podniesieniu ręki, a nie po to, aby częstować go mrocznymi balladami o ciemnowłosych, bladych upiorach.

Kiedy sprawa jest wreszcie jasna, **EyeToy: Kinetic** rozpoczyna długi, blisko trzymiesięczny program treningowy, który udowodni mamie naszego administratora, że konsola to nie tylko bezczynne siedzenie przed telewizorem. Przez dwanaście tygodni Blizzard Beast będzie boksował, skakał, omijał atakujące go przedmioty, wyłapywał te właściwe, rozciągał się i gibał na boki dokładnie tak, jak wymaga tego program. Co rusz pojawiać się będą worki do bicia, obręcze, a także ostre koła próbujące obciąć naszemu bohaterowi łeb. Ale nie będzie im szło tak łatwo, jak pierwszego dnia, kiedy Blizz niespecjalnie wiedział, na co go stać. Każdego dnia nasza pociecha spala bowiem kalorie, poprawia swoją sprawność i ogólnie słyszy wiele dobrego na swój temat od instruktora. Coraz łatwiej przeciska się między przeszkodami, coraz mocniej tłucze latające obiekty i zdecydowanie szybciej dochodzi do siebie po wbiegnięciu na półpiętro. Kiedy odkrył, że kamera liczy również siłę, z jaką bije w żółte pudła i inne worki, szalał już na całego, a plakat Lity był z niego coraz bardziej dumny.

Ale Blizzard jest również recenzentem, więc na gry patrzy nie tylko przez pryzmat zabawy, ale także innych, choćby najmniej ważnych czynników. Z czasem odkrywa, że grafiką w grze jest tak naprawdę wyłącznie on sam. Pewnie, na ekranie jest jeszcze kupa latających obiektów i nienajlepiej wykonane sylwetki wirtualnych trenerów, ale całość nie przypadła mu specjalnie do gustu. Podobnie z muzyką.

Gdyby Blizzard mógł, to cały ten house-progressive wymieniłby na najnowsze kawałki Slipknota i wspomnianego wcześniej pana Zombie. Nasz bohater oczywiście myśli o wszystkich długowłosych ziomkach, którzy również woleliby usłyszeć w grze odgłos gwoździ rwących struny gitary i dlatego nie ma najlepszego zdania o komercyjnej elektronice sprzedawanej wraz z grą. Jeśli jednak musiałby rozpatrywać grę w kategoriach zaangażowania i poprawy kondycji, z miejsca postawiłby jej 9.3, a kto wie, może nawet 9.4!

Jeszcze kilka tygodni z wirtualnym trenerem, a Blizz zmiażdży niechcący myszkę od komputera. Jeszcze kilka miesięcy, a otwierając drzwi do swego pokoju wyjmie je z framugi. I o zgrozo, jeszcze parę takich sesji siłowych, a czyszcząc plakat Lity z kurzu, Blizz niechcący porwie go na strzępy! Lub zmiażdży pomidora zanim wsadzi go do koszyka w sklepie. Kinetic nie tylko wciąga jak odkurzacz, ale naprawdę działa. I choć nie jest pełnoprawną grą, angażuje bardziej, niż niejeden tytuł z przerostem ambicji. Prawda, Blizz?

Matt ■ ■

EYETOY KINETIC

NASI ADMINISTRATORZY JUŻ ĆWICZĄ!

PS2

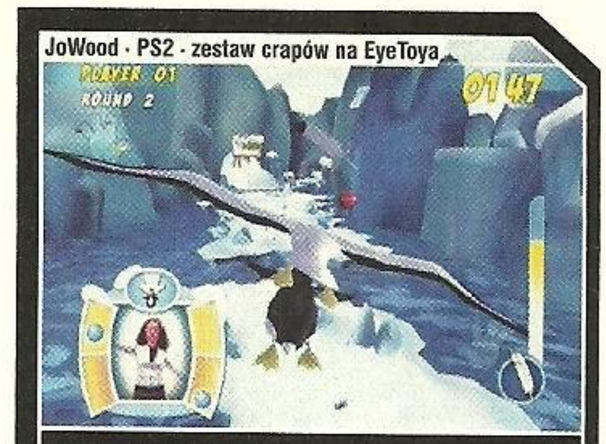
EyeToy walczy z nadwagą. Skutecznie!

- **Wydawca:** SCEE
- **Producent:** SCEE
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, EyeToy USB.

8.2



JoWood · PS2 · zestaw crapów na EyeToya

YETISPORTS ARCTIC ADVENTURE

TRAGIKOMEDIA OCZYMA JOWOOD...

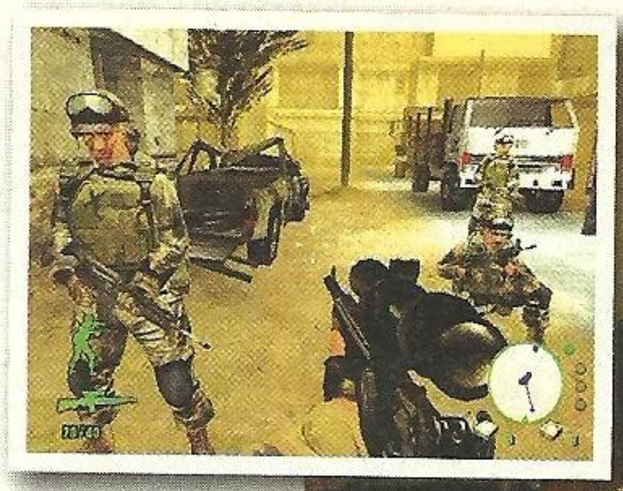
Uwielbiam patrzeć, jak Disco Polo dzieli ludzi na przeciwników i wyznawców. Nie da się jednak zaprzeczyć, że równo przystrzyżeni wokaliści, ich elektroniczne organy oraz rzewne pieśni o kwiatach, dziewczynie i pomarańczowych łzach rewelacyjnie podkreślają charakter niektórych imprez. Bez DP nie obejdzie się wesele, wiejska dyskoteka w remizie, nie obędzie się również Yetisports Arctic Adventure – najnowsza gra zespołu JoWood, integrująca nas z EyeToyem. O tak, kwestia piosenek w tej grze zasługuje na oddzielny akapit, zwłaszcza, kiedy w takt wioskowych rytmów wyśpiewuje je wesoły, czterdziestoletni Japończyk. Przechodząc jednak do sedna. Yetisports to jeszcze jedna z tych prostych, szybko napisanych gier bez choćby cienia ambicji. Natychmiast po tym, jak oswoicie się z muzyką, gra poprosi Was o wybranie jednej z sześciu mini gier. Dokładnie tak – sześciu! JoWood najwyraźniej nie wie, że standardem w każdej produkcji obsługującej EyeToya jest minimum piętnaście sportowych konkurencji. Ale co tam.

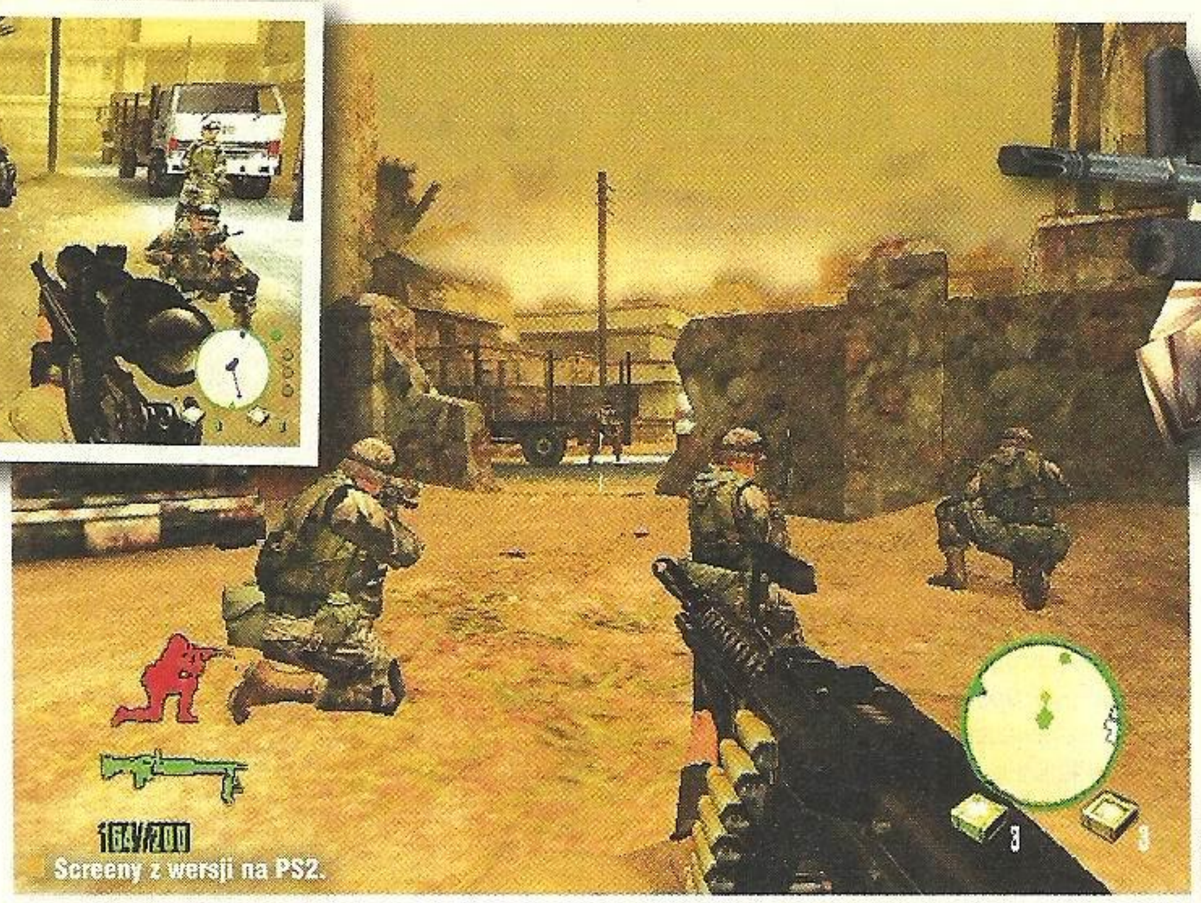
Główne rolę w Arctic Adventure wzięli na siebie pingwin i Yeti – ten sam duet, który od kilku lat bawi nas na darmowych stronach internetowych. Głównym rozgrywającym zawsze jest Yeti, pingwin natomiast pełni rolę piłki lub krążka, a więc czegoś, czym rzuca się na dalekie dystanse, bądź wali w to kijem. Spośród sześciu zaproponowanych gier nie podobała mi się żadna, ale odważne pięciolatki powinny polubić chorą odmianę bejsbolu, kręgli, zjazdu na snowboardzie i latania. Gra kopiuje rozwiązania z EyeToy: AntiGrav, dzięki czemu nasza sylwetka nie zajmuje całego ekranu, a jedynie mały skrawek w lewym dolnym rogu. Widząc, z jak paskudną grafiką mam w grze do czynienia, wolałbym, żeby to jednak Yeti i pingwin zepchnięci zostali na margines telewizora. Wszystkie obiekty są fatalnie animowane i pokryte obskurnymi teksturami. Rozwaliła mnie akcja, kiedy zjeżdżając Yeti na desce uderzyłem w skalną ścianę. Futrzak przewracał się tak cholernie wolno i niezdarnie, jakby zastanawiał się, czy aby na pewno przyszła właściwa pora na upadek.

Zastanawiam się, czy Yetisports miało być zabawne. Jeśli tak, to dlaczego konkurencja polegająca na przelatywaniu przez kolorowe pierścienie jest tak frustrująca? Dlaczego trafienie kijem bejsbolowym w pingwina jest tak piekielnie trudne, a sterowanie rozpędzonym pokrakiem niewykonalne? Grę ewidentnie zaprojektowano dla dzieciaków, ale do licha, one też są ludźmi i nie zasługują na takie śmieci. Walenie kijem w kuper pingwina jest wesołe, ale znacznie więcej frajdy dawała mi uproszczona wersja gry dostępna w necie za darmo. Już teraz szkoda mi tych wszystkich maluchów, których rodzice kupią Yetisports jako doskonały prezent na urodziny. Koszmar? [Matt] ■ ■

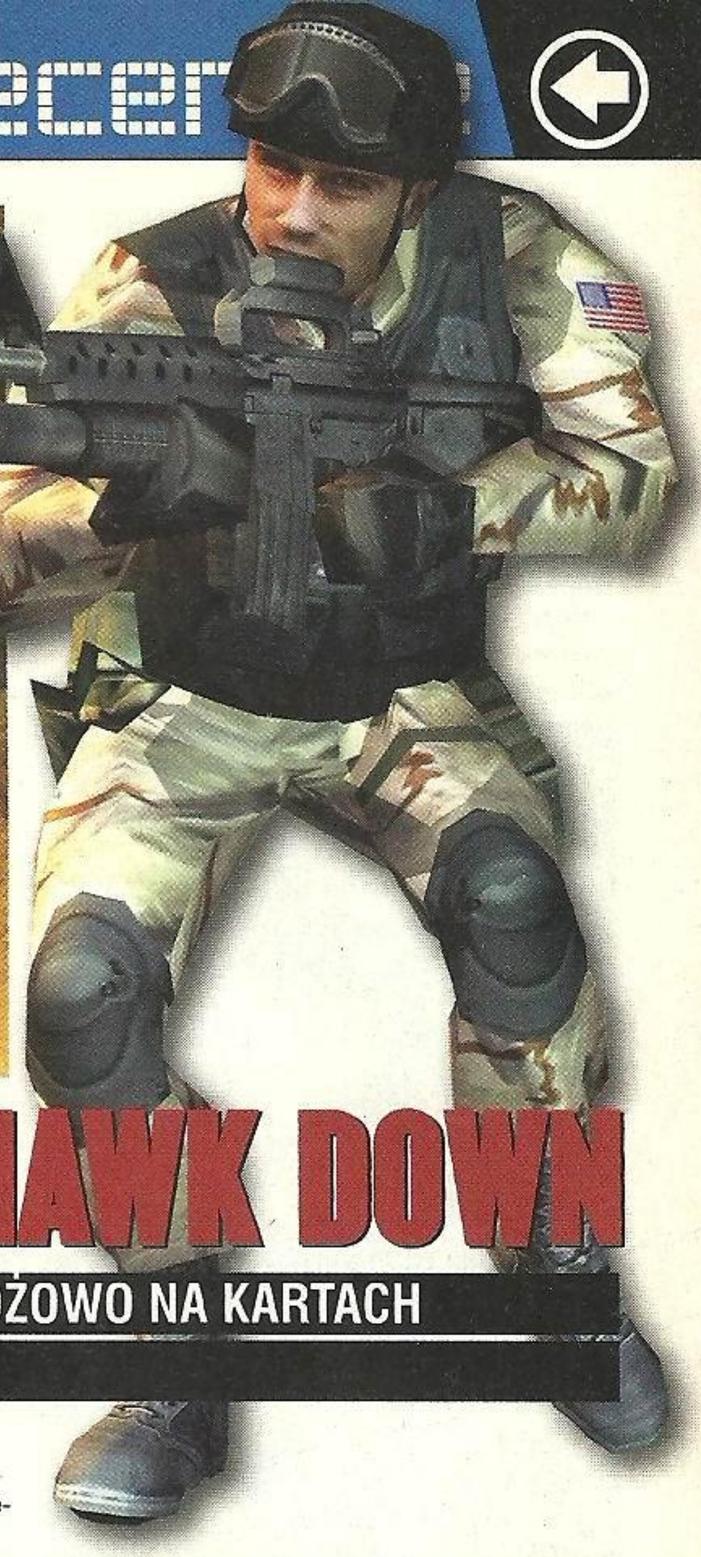
OCENA: 2.5

- **Dobre:** Multiplayer, zwłaszcza na „iksie”...
- **Złe:** To, co zrobiono z taktycznym zacięciem serii na PS2.
- **Brzydkie:** Na PS2 prawie wszystko. Na Xboksie widać te dwa lata od premiery oryginału.





Screeny z wersji na PS2.



DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

3 PAŹDZIERNIKA 1993 ROKU NIE ZAPISAŁ SIĘ ZBYT RÓŻOWO NA KARTACH HISTORII AMERYKAŃSKIEJ ARMII

Tego to bowiem dnia podczas akcji w Mogadiszu, w Somalii, amerykańska armia straciła dwa śmigłowce UH-60 Black Hawk wraz z osiemnastoma członkami ich załóg. Incydent ten szybko stał się tematem popularnych w takich przypadkach dyskusji na temat „czy było warto?”. Na kanwie tych wydarzeń napisano książkę, później powstał na film, aż w roku 2003 znana zapewne niektórym firma Novalogic wydała pod tym tytułem nową część popularnej wśród miłośników militarnych klimatów serii Delta Force. Gra bardzo luźno nawiązywała do filmu, w oszczędny sposób traktując wydarzenia w Afryce.

Na konwersję tego taktycznego pecetowego szlagieru przyszło posiadaczom konsol czekać ponad dwa lata. Przyznacie, że to sporo czasu, więc można było oczekiwać dobrej i przemyślanej gry. Niestety – o tyle, o ile jeszcze wersja na Xboxa, stworzona przez Climax, jest w miarę interesująca, to efekt tytanicznych wysiłków wyrobników z Rebellion poszedł raczej na marne. Niby są to dwie wersje tej samej gry, co widać zwłaszcza po kampanii dla jednego gracza, ale tak naprawdę wszystko w nich jest inne – silnik, grafika, sterowanie, oprawa, multiplayer, zasady rozgrywki i poziom realizmu. Wspólne, oprócz kampanii, są tylko realia świata gry. Jest tu więc standardowy arsenał, równie standardowa drużyna pozbawionych osobowości amerykańskich herosów walcząca w imię pokoju na świecie z lokalnymi złoczyńcami, itepe, itede. Reszta jest już bardzo różna, dlatego przyjrzymy się kolejno obu grom. Na pierwszy ogień idzie wersja na PS2.

W przypadku tej gry znacznie oddalono się od oryginału – zrobiono z niej zręcznościową strzelankę. Ot, mamy sobie wojaka, opisanego współczynnikami takimi jak: celność, wytrzymałość czy zdolności przywódcze, które możemy podnosić wydając zarobione za wykonywanie misji gwiazdki. Gwiazdki możemy także przeznaczyć na odblokowanie dodatkowych rodzajów broni lub bonusowe apteczki podczas misji. Żołnierzyk ma pasek energii, który maleje w miarę trzymania w brzuchu coraz większej ilości ołowiu, ale też może go tam nieść całkiem sporo. Jasne, można dość szybko zginąć, jeśli się zagapimy, ale nie zdarzają się tu sytuacje jak w wersji na Xboxa, gdzie można stracić życie w dowolnym momencie nawet nie widząc przeciwnika.

Ruszamy więc żołnierzykiem i jego kolegami w teren, aby wykonać misję, która najczęściej składa się z obrony kogoś, atakowania czegoś, pobiegnięcia gdzieś czy przejechania się czymś strzelając z zamontowanych na pojeździe pukawek większego kalibru. Walka jest dość prosta, ponieważ pomimo znacznej ilości przeciwników są oni raczej głupkowaci i marnie zorganizowani. Do tego nasz wojak ma iście sokole oko – poważnie się zdziwiłem, gdy zastrzeliłem typka jednym strzałem z pistoleciku i to z odległości, bagatela, stu pięćdziesięciu metrów. Pomimo, że mamy u swego boku trójkę wiernych druhów, którym możemy wydawać rozkazy, w praktyce nie mamy po co tego robić. O, przepraszam, możemy poprosić o amunicję lub apteczkę, ale poza spełnianiem funkcji mobilnego magazynu nie ma po co się do nich zwracać. Biegają oni sobie radośnie naszym śladem od czasu do czasu się ostrzeliwując, ale nic ponad to.

Diametralnie inaczej, bliżej pecetowego oryginału, prezentuje się wersja na Xboxa. Nie mamy tu żadnych gwiazdek, na początku gry natomiast wybieramy sobie jedną z klas postaci, jak medyk, snajper czy klasyczny ramboid. W przeciwieństwie do wersji na PS2, gdzie wioskę zwiedzamy idąc główną ulicą, w wersji na maszynkę Billa przypomina to raczej paniczne bieganie w poszukiwaniu osłony przed ogniem nieprzyjaciela. Ogniem, który błyskawicznie potrafi wysłać nas na jeden z tych usłanych tysiącami białych krzyży amerykańskich cmentarzy wojskowych. Nie ma tu miejsca na radosną strzelaninę – trzeba mieć jedno oko na radarze, a drugie niech najlepiej kursuje wokół głowy. Oczywiście, nawet gdybyśmy mieli siedem par oczu wlepionych w horyzont nie gwarantowałoby to nam dostrzeżenia wroga – konwersja z pecetowej rozdzielczości powoduje, że momentami naprawdę nie widać przeciwników. Z pomocą stara się przyjść tutaj kwadracik autocelowania, ale że strzelanie „na palę” nie przynosi rezultatów, to i tak niewiele nam to daje. Nasi koledzy z drużyny dzielnie walczą, nieraz ratując kierowanego przez nas żołnierza od śmierci lub broniąc terytorium przed siłami nieprzyjaciela, gdy my chronimy się za barykadą szukając chwili wytchnienia.

Siła obu wersji gier (jeśli w ogóle o jakiejś sile można mówić, szczególnie w przypadku wersji PS2) leży w multiplayerze. Obie oferują zarówno split-screen, w którym można przejść misje z kampanii, jak i pograć w standardowych trybach multiplayerowych, jak też online, w którym zmierzyć się mogą gracze z całego świata. Na PS2 zawalczą ze sobą maksimum 32 osoby, podczas gdy przez Xbox Live zmierzy się nawet pół setki zapaleńców. Są to jednak kompletnie inne gry sieciowe – podczas gdy wersja na PS2 ze względu na charakter rozgrywki jest arcade'ową strzelaniną bez specjalnego pierwiastka taktycznego, tak wersja na konsolę Microsoftu jest prawdziwym zespołowym shooterem, w którym bieg przed siebie z okrzykiem na ustach i karabinem w dłoni na nic się raczej nie zda.

Na sam koniec słówko o oprawie. Dźwięk obu wersji jest podobny i raczej mocno przeciętny, wersja na Xboxa ma fajniejszą muzykę, dlatego daję troszkę wyższą ocenę. Poza tym tylko krzyki i strzały, więc pełen standard. W kwestii grafiki wersja na Xboxa prezentuje się poprawnie, acz bez rewelacji. Gorzej z wersją na PS2, gdzie paleta barw skupia się tylko wokół odcieni beżu, a obiekty są bardzo uproszczone. Wersja na X'a jest także płynniejsza i sprawia zdecydowanie lepsze wrażenie, choć z pierwszą ligą gier równać się oczywiście nie może – to w końcu dwuletnia konwersja z peceta.

Cóż – jeśli musiałbym którąś polecić, to oczywiście wersja na Xboxa jest lepsza. Jeśli jednak nie macie zamiaru korzystać z opcji online, to raczej Was nie wciągnie. Nawet jeśli jesteś namiętnym Live'owiczem poważnie zastanów się, czy aby na pewno wycisnąłeś już z Ghost Recon 2 wszystkie soki, bo Helikopter w Ogniu to po prostu inna, dużo niższa, liga.

Blizzard Beast ■ ■

PS2 — PS2 jak zwykle nie radzi sobie z konwersjami FPP z PC.

- **Wydawca:** Novalogic
- **Producent:** Rebellion
- **Liczba graczy:** 1-2 (32)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Online, Headset

5.4

Xbox — Dwa lata na karku widać na pierwszy rzut oka.

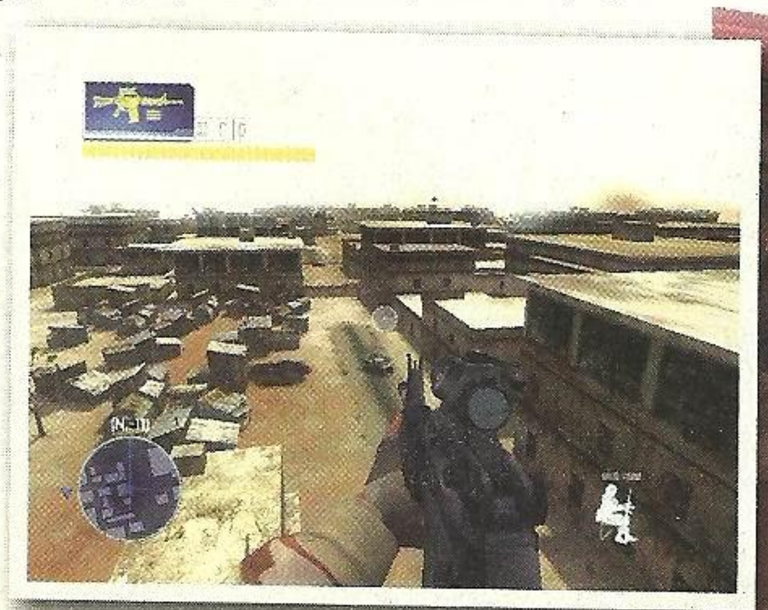
- **Wydawca:** Novalogic
- **Producent:** Climax
- **Liczba graczy:** 1-4 (50)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Live!

6.9

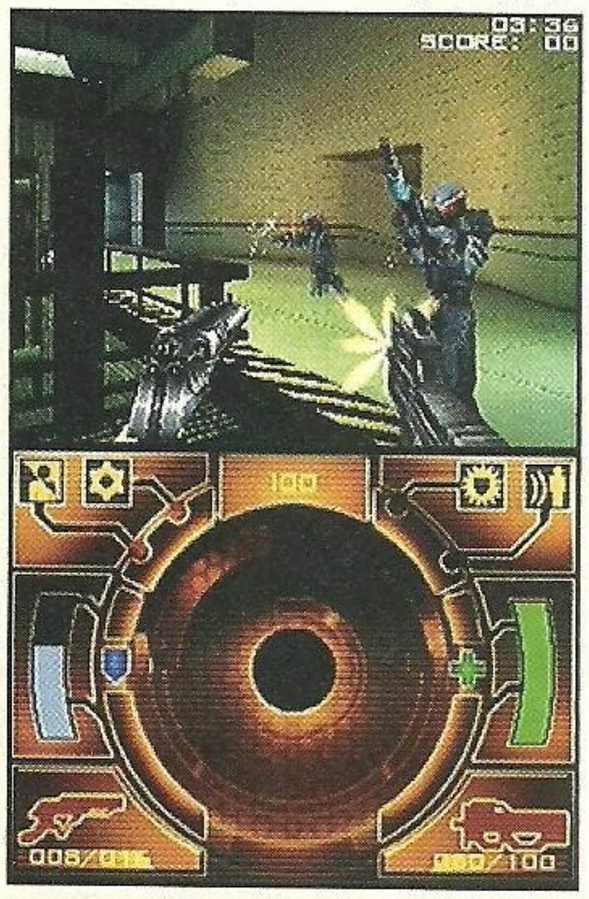
Screeny z Xboxa



GOLDENEYE: ROGUE AGENT

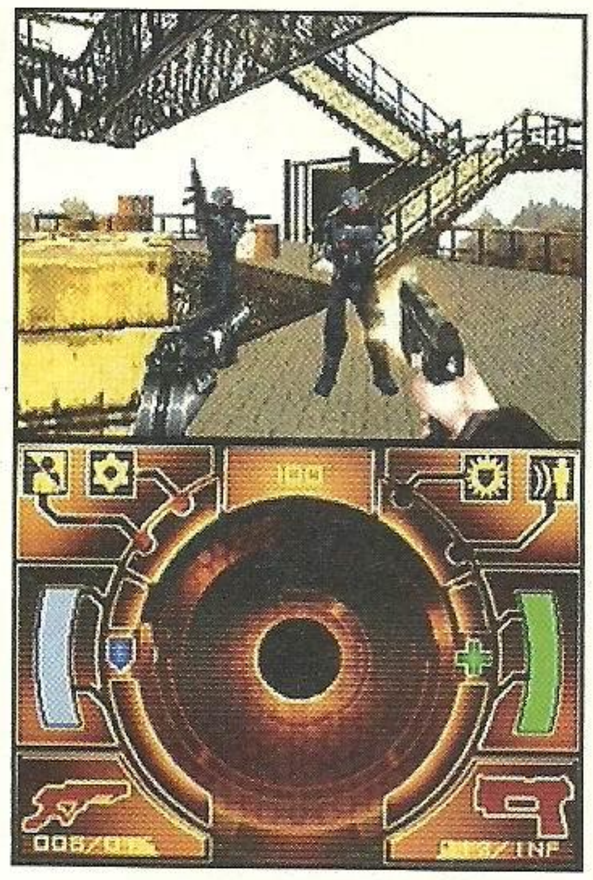
NDS JEST IDEALNYM HANDHELDEM DLA FPSÓW

Nie przeszkodziło to jednak Elektronikom, by głównym zarzutem pod adresem ich produktu było nieprzyjazne sterowanie. A wszystko zaczęło się dość niewinnie, gdyż postanowiono po prostu umożliwić bohaterowi dzierżenie dwóch broni jednocześnie. Pomysł całkiem niezły, bo czy jest coś przyjemniejszego niż poprawienie maszynowej serii celnym strzałem z shotguna? Niestety, konsekwencją tego zabiegu jest konieczność ciągłego trzymania palców na obu spustach. Uniemożliwia to posługiwanie się stylusem, którym w założeniu powinniśmy celować. Jedynym wyjściem jest założenie na kciuk specjalnej smyczy, dodawanej do każdego egzemplarza konsoli. Jedynym, ale nie idealnym. Jeśli ktoś ma niewielkie dłonie, trudno mu będzie poruszać się po całej powierzchni touch screena. Polecam już na samym początku zwiększyć w opcjach czułość sterowania.



Rogue Agent to oczywiście wariacja na temat Jamesa Bonda. Spotkamy tu znane z filmów postacie, jak choćby Goldfinger czy doktor No, jednak sam 007 się nie pojawi. Przejmujemy zatem kontrolę nad agentem o nazwisku Hunter, który nie został przyjęty do MI-6. Zamiast tego przystaje więc do wspomnianego Goldfingera i zaczyna wykonywać zlecone zadania. Każda z sześciu misji w trybie kampanii wymaga zaliczenia kilku wytycznych, które zazwyczaj orbitują wokół rozwalenia jakiegoś urządzenia lub zlikwidowania niewygodnego człowieka. A wszystko i tak się sprowadza do strzelania.

Jak już mówiłem, można nosić jednocześnie dwa rodzaje broni, choć są i takie fuzje, które zajmują obie dłonie. Na plus zapisuję spory arsenał, w skład którego wchodzą karabiny, snajperki, wyrzutnie rakiet, strzelby i pistolety oraz kilka sztuk futurystycznego ustrojstwa. Jeden z wynalazków potrafi ogłuszyć wroga, którego możemy potem wykorzystać jako żywą tarczę. Dodatkowo z czasem Hunter zyskuje nowe zdolności, jak widzenie przez ściany czy chwilowa odporność na kule. Wrogów da się unicestwić również na bardziej wymyślne sposoby – za strzały w wybuchowe beczki czy naciśnięcie przycisku, który włączy ogromny miotacz ognia można otrzymać bonusowe punkty. A te z kolei odblokowują liczne dodatki w trybie Virtual Training



Zabawę psuje jednak kilka niedociągnięć. Po pierwsze, misje są długie, a checkpointy rzadkie, przez co nie raz i nie dwa musiałem powtarzać spory odcinek poziomu. Można by je podzielić na kawałki; byłoby ich więcej i nie frustrowałyby tak. Ponadto, mimo że gra technicznie jest całkiem przyzwoita, zawiera w sobie kilka bugów. Już nie wspominam o łamiących się teksturach, ale jak wybaczyć to, że niektóre skrzynie, a nawet ściany przepuszczają kule? Zanim się zorientowałem, kto strzela, sporo energii poszło się kochać. Ocenę podciąga multiplayer. Zabawi się zarówno samotnik, osiem osób z jedną tylko grą oraz czterech napaleńców, z których każdy ma carta z Goldeneye. Oczywiście ci ostatni będą cieszyć się największą liczbą opcji rozgrywki.

Jestem gorącym orędownikiem FPSów na NDS, ale Rogue Agent nie jest jeszcze tym, czego oczekuję. Ale zagrać można, bo pomimo wielu wad, **Goldeneye: Rogue Agent** ma też sporo zalet. Z braku konkurencji wydaje się więc słusznym wyborem dla tych, którzy nie mogą się doczekać Metroid Prime: Hunters.

Kaxi ■ ■

Za wypożyczenie gry do testów dziękujemy firmie Ultima (www.ultima.pl)

Nintendo DS — Dobre chęci to za mało.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Electronic Arts
- **Liczba graczy:** 1-8

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

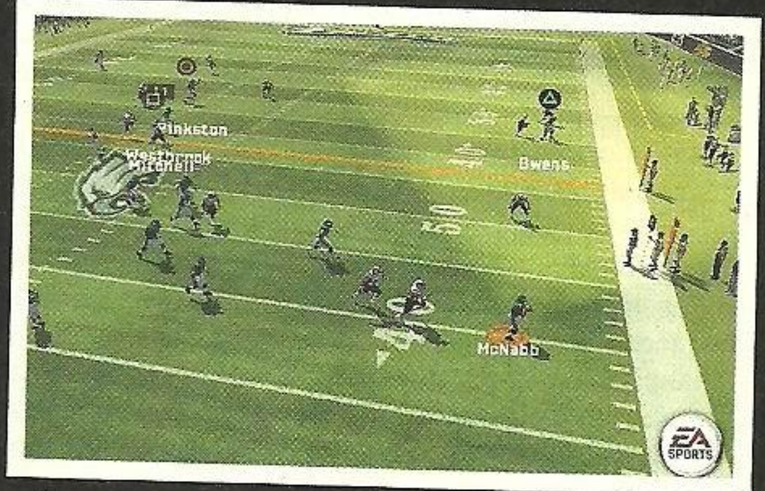
Wykorzystuje: Single-card mutliplayer (8 graczy)

6.4

MADDEN NFL 06

PIERWSZY MADDEN PO TYM, JAK EA WYKUPIŁO LICENCJĘ NFL NA WYŁĄCZNOŚĆ...

Ale kogo to w naszym pięknym kraju obchodzi, hehe. Tak czy inaczej – dostaliśmy jednak Maddena do recenzji i na mnie wypadło zrecenzowanie tej gry, ponieważ jako jedyny w redakcji oglądałem w tym roku Super Bowl. Z ciężkim sercem zasiadłem więc do Madden NFL 06, ponieważ pamiętam jak mało przystępna była jedna z poprzednich części, którą miałem okazję recenzować. Ta nie odbiegła zbyt daleko od tego schematu, ale przyuważyłem miłą akcję – otóż mr. Madden pomaga nam dobierać zagrywki w obronie i ataku, co, choć w niewielkim stopniu, pozwala nie obeznanym z tematem na pogranie sobie tak po prostu, bez konieczności wgryzania się w mrowie diagramów i wykresów przedstawiających ruch zawodników podczas gry i na dokładkę stosowanie ich w prawidłowych momentach. Jak dla mnie podpowiedzi Maddena sprawdzały się nieźle, ale i tak ich prawidłowe zastosowanie niejednokrotnie przekraczało moje umiejętności. Pewnie podobnie czułby się rasowy fan footballu amerykańskiego z Kentucky, gdyby dać mu do ręki pada i zmusić do grania w Pro Evo.



Mimo początkowych problemów Madden mnie wciągnął, choć opanowanie całej klawiszologii łatwe nie jest. Opcji do wykonania jest od groma, a decyzje trzeba podejmować i wcielać w życie w mgnieniu oka, bo przecież całe akcje rzadko trwają dłużej niż kilka sekund. Najlepiej chyba w ogóle nie mrugać podczas samej gry – na to jest aż nadto czasu podczas ustalania następnej zagrywki i innych roszad w składzie. Gdyby jeszcze człowiek był w stanie zapamiętać te wszystkie pozycje na jakich grają zawodnicy, to już w ogóle byłoby pięknie...

Zaparłem się jednak i po pewnym czasie zacząłem z lekka ogarniać to, co dzieje się na boisku, ba, zauważyłem nawet pewne postępy w grze ofensywnej. W obronie liczyłem raczej na spryt tych małych opancerzonych ludzików w wielkich kaskach na głowach. Myślę, że za kilka tygodni, o ile czas pozwoli, będę już całkiem sprawnie poruszał się po świecie amerykańskiego footballu.

A jest to świat bardzo ładny trzeba przyznać. Naprawdę wszystko jest tu dopracowane w najmniejszych szczegółach – ale w sumie to nic dziwnego, seria Madden NFL to przecież kura od wielu lat znosząca złote jajka. Wielkości strusich co najmniej – co roku to właśnie Madden jest najlepiej sprzedającą się grą w USA, a jak wszyscy wiemy – rynek to oni tam mają całkiem pokaźny. W każdym razie – gra wygląda świetnie, animacja zawodników jest bez zarzutu, płynność animacji również. Może czasami nie widać zbyt wiele na boisku, ale i w rzeczywistości ciężko jest nadążyć za wydarzeniami – football amerykański, to przecież krótkie chwile bardzo intensywnej akcji, gdzie kilkunastu kolesi wielkości lodówek (tych amerykańskich, dwudrzwiowych) ściera się z pełnym impetem, więc naprawdę ciężko nadążyć za tym, kto kogo powalił i w jaki sposób. Dźwięk dzielnie wtóruje grafice – komentarze są fachowe (ahhh, mieć kiedyś w PES taki komentarz...), a odgłosy starć dają nieźle po uszach. Soundtrack wiadomo jaki – hip-hop, i to w gwiazdorskim wydaniu.

Jest tak – po przyzwyczajeniu się do dość skomplikowanego sterowania, oraz po treningu nowego sposobu rozgrywania akcji (Quarterback Vision) da się w Maddena całkiem miło pograć. O ile oczywiście wie się, kim jest ten cholerny quaterback... **Marcellus** ■ ■

PS2 | Xbox | GCN — Wyłącznie dla fanów.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Tiburion
- **Liczba graczy:** 1-4 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Xbox Live!; Network Adaptor

8.0

- **Dobre:** Grafika, możliwość postrzelania do zombiaków i kupa bonusów do odkrycia.
- **Złe:** Brak wsparcia dla headsetu, archaiczne sterowanie.
- **Brzydkie:** Inteligencja. I sztuczna i ta naturalna. No i odcinanie kuponów.

Capcom poszedł na łatwiznę i nowe postacie nie pojawiają się w grze.

Osaczony, samotny, ugryziony przez zombiaka dogorywa w korytarzy. Łza się w oku kręci.

Kooperacja jest konieczna do osiągnięcia skucesu. Najlepiej w sieci, bo konsolowi kolesie są do bani.

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

DO KOŃCA TEGO TEKSTU STANĘ SIĘ ZOMBIAKIEM

A to dlatego, że jeden z tych przegniłych bezmózgów ugryzł mnie kiedy próbowałem przekonać doktorka, że powinien zająć się mieszaniem ziół, a nie bezmyślnym bieganiem tam i z powrotem. Jak kot z pęcherzem, czy jak to nazwać. Pewnie by mi się udało, gdyby nie jego marne SI i to, że umiem powiedzieć zaledwie kilka słów. Bosko...

Zanim jednak wirus opanuje moje ciało, zdążę Wam powiedzieć co nieco o drugim sieciowym Resident Evil, dzięki któremu po raz pierwszy można pograć poprzez internet. Że co? Że niby już mi się wszystko miesza? Skądże. Ciało mam może i chore, ale umysł bystry. File #2 to dla nas pierwsza okazja pogrania w sieci w Resa, bo pierwsza część dotarła do Europy z wyciętym trybem online. Trzeba przyznać, że Capcom to wesołki. Zrobili sieciową grę, a następnie pozwolili bawić się tylko offline. A teraz robią jeszcze lepszy kawał, bo wciskają nam praktycznie tę samą pozycję, tyle, że już z opcją online. Dla Amerykanów to żadna rewelacja, a my powinniśmy się wreszcie cieszyć. Taaa.

Postanowiłem być złośliwym i upartym. Bo nie przemawia do mnie myślenie, że ocena powinna być wysoka, bo Outbreak przecież był dobrą grą, więc jak druga część ma tryb online, to znaczy, że jest jeszcze lepsza. Przykro mi, ale nie ma co się oszukiwać. To tylko dodatek, za który ktoś życzy sobie tyle samo kaski ile za każdą nową grę. Jasne, są nowe scenariusze, kilka przedmiotów niespotykanych w pierwszej części i inne delikatne poprawki, ale wciąż kierujemy ósemką postaci, które doskonale znamy z jedynki. I znów wracamy do starego systemu sterowania, ustawienia kamer i prowadzenia rozgrywki. Najzagorzalsi fani serii i tak pewnie łykną ten tytuł bez popitki. W końcu to gra „wspaniała", w końcu to klasyczny Resident Evil. Na szczęście każdy myśli swoje i mogę głośno powiedzieć, że nie warto pakować kasy w drugiego Outbreaka. Lepiej poczekać na „czwóreczkę", która już niedługo zawita na PS2.

Żeby nie było, w File #2 gra się praktycznie tak samo, jak w każdego innego starego Residenta. Czyli całkiem przyjemnie, ale jednak trochę za wolno. Po tym, co Capcom zaprezentował przy okazji RE4 absolutnie nie jestem w stanie wrócić do starego sterowania. Toporne, z długim, ślamazarnym obracaniem się postaci i kompletnie niedynamiczną walką. I co mnie obchodzi, że można kierować postacią za pomocą analogowej gałki? No, ale powiedzmy, że można jeszcze na to przymknąć oko. Załóżmy, że jesteście w stanie czerpać radość z zabawy w wymijanie zombiaków i męczenia się ze statycznymi kamerami – kiedy nie widać, co znajduje się metr przed bohaterem. Coż zatem oferuje Wam File #2?

Standardowo zabawa została podzielona na scenariusze, a każdy można przejść jako jedna z ośmiu dostępnych postaci. Jeśli graliście w poprzednią część doskonale je znacie i wybierzecie bez mrugnięcia okiem tę, która najbardziej Wam pasowała. Nowi pewnie wezmą Kevina, bo ma na wyposażeniu pistolet. Ja lamą nie jestem i dlatego też często nim grałem. Generalnie jednak, jeśli chcecie dobrać się do różnych dodatków, jak filmy, czy bonusowe ubrania, powinniście sprawdzić w akcji wszystkich. Scenariusze nie są specjalnie długie, ale dla każdej postaci delikatnie się różnią.

Nowością na pewno jest możliwość chodzenia podczas strzelania. Jest to przydatne – ile razy okazywało się, że przeliczyliście się i źle oceniliście wytrzymałość zombiaka, przez co zdążył Was dopaść zanim go załatwiliście? Podobnie bardzo przydatna jest możliwość podnoszenia leżących na ziemi przedmiotów, kiedy już na niej wylądujemy i musimy się czołgać. Wiadomo jak było wcześniej. Dało się tylko wołać o pomoc, podczas gdy wokół pałętały się zombiaki, a wirus rozprzestrzeniał się w ciele postaci w szaleńczym tempie.

Wołanie o pomoc rzadko daje efekty w najbardziej beznadziejnej sytuacji, bo sztuczna inteligencja nie jest zbyt wysoka. Podobno została poprawiona, ale zwątpiłem, kiedy przez dziesięć minut chciałem podać przedmiot doktorkowi biegającemu jak chomik z przestawionym błędnikiem. Co tam, podobało mi się, jak niektórzy z nich zgrywali cwaniaków i wbiegali w grupkę zombiaków, sprzedawali dwa strzały, a następnie wołali o pomoc.

Oczywiście zabawa w sieci to inna bajka. Nie ma tam głupich postaci sterowanych przez konsolę. Są znacznie głupsi gracze. Pomysł gry w RE w kooperacji jest rewelacyjny, ale do tego powinny być osobne scenariusze – ludzie, co to za zabawa, kiedy jakiś świr wszystko zna doskonale i pogania żeby biec za nim, bo on chce wszystko rozwalić w dziesięć minut? Nie mówię nawet o tym, że zdarzają się ludzie, którzy tną wszystkich i wszystko. W tym innych graczy. To jest tak, że prosi bawią się sami, a nowi co chwila nawołują się, bo kompletnie nie wiedzą o co chodzi i są totalnie zdezorientowani. Wszystko dałoby się naprostować, ale nie ma wsparcia dla headsetu. Ja rozumiem, że system komend przydaje się w offline, ale to już drugi raz (no dobra, dla nas pierwszy) kiedy nie można wydrzeć się przez mikrofon, gdy nikt nie chce przyjść nam z pomocą. Cóż, fajnie, że w ogóle można coś powiedzieć – wołać o ratunek, podziękować czy przeprosić. Pojawiła się za to możliwość powiadomienia w jakim pomieszczeniu się znajdujemy. Pewnie po to, żeby sadyści krojący nożem innych graczy wiedzieli gdzie przybiec.

I znowu, muszę powiedzieć, że oprawa Outbreaka niewiele się zmieniła. Wciąż jest... bardzo dobrze. Ładnie animowane postacie, napakowane szczegółami poziomy, świetna gra światła i cienia. Do tego loadingi zostały skrócone, co znacznie poprawia jakoś zabawy, ale najlepiej jakby ich w ogóle nie było. Cóż, wystarczy dokupić dysk... Trochę mnie ukłuło widoczne przenikanie obiektów. Nie raz zdarzyło mi się, że moja postać zrobiła zombiaka w konia stając się na sekundę duchem. Biedaczysko przelatywał przeze mnie tracąc możliwość ugryzienia świeżego mięsa. Aha, słoń zombiak wcale nie jest taki super. Tak, ja tylko marudzę. Co z tego? Za chwilę i tak będę zombiakiem, któremu należy wypłacić headshooo.... yyymóóózgświeeeżyyy... **Mielu** ■ ■

Z BUTA GO!

Nadchodzącego zombiaka można potraktować z buta, kiedy już nie będzie innej możliwości walki. I to jest fajne, ale już otwieranie w ten sposób zamkniętych drzwi niezbyt mi się podoba. Zdarza się, że trzeba złamać na drzwiach i dwie miotły, czy też zużyć pół buta (czyli mówiąc dosłownie, stracić dobre dwie minuty) zanim się otworzą. Dajcie mi tego wesołka, który to wymyślił. Za „przyspieszanie" zabawy wypłacę mu kopniaka i wcale nie będzie on residentowy (czyli słaby).

PlayStation 2

Tak powinno wyglądać File#1.

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Capcom PS1
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Network Adaptor

6.5

187 RIDE OR DIE

KIEDY WYMYŚLANO TESTY NA INTELIGENCJĘ ZAKŁADANO OD RAZU, ŻE BIALI NIE BĘDĄ MIELI W NICH NAJWYŻSZYCH WYNIKÓW

Ponieważ w USA rasizm zszedł do podziemi, afroamerykanie nie mogli mieć najwyższych wyników. Z drugiej strony biali też nie mogli mieć takich, bo od razu wyszłoby na jaw całe szachrajstwo. Sporządzono więc testy tak, żeby rasa żółta miała wyniki najwyższe i wszystko udało się zatuszować. Stąd też przez długi czas azjaci uchodzili za najinteligentniejszych, a afroamerykanie za takich, którzy inteligentni nie są. Zresztą wśród wielu osób stereotyp ten został do dziś. Czego by jednak o afroamerykanach nie mówić, zabawić się potrafią. I to na dudniących mocnym uderzeniem ulicznych imprezach. Tak jak w grze 187 Ride or Die, czyli najmłodszym dziecku Ubisoftu. Tym razem weźmiemy udział w wojnie gangów czarnoskórych braci, którzy ćwicząc się parami zajmują miejsca w niepospolitej urody furach. Jeden kieruje, drugi zabawia się pistoletami. Jazda na całego.

POKAŻ, CO MASZ, ZIOM!

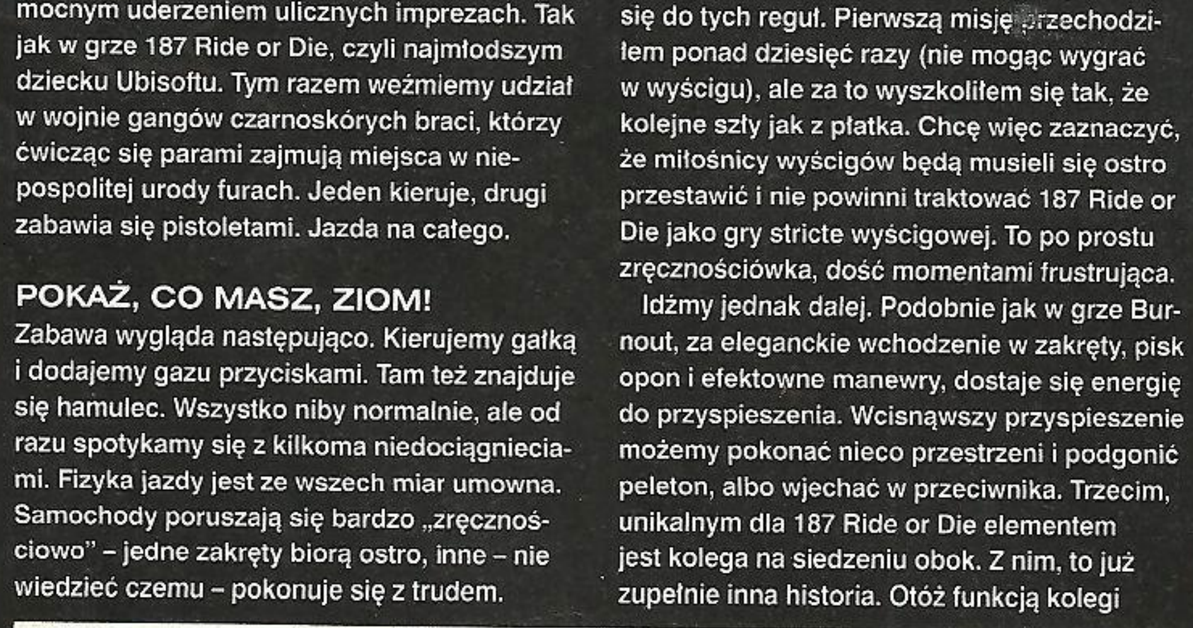
Zabawa wygląda następująco. Kierujemy gałką i dodajemy gazu przyciskami. Tam też znajduje się hamulec. Wszystko niby normalnie, ale od razu spotykamy się z kilkoma niedociągnięciami. Fizyka jazdy jest ze wszech miar umowna. Samochody poruszają się bardzo „zręcznościowo" – jedne zakręty biorą ostro, inne – nie wiedzieć czemu – pokonuje się z trudem. Czasem zderzenie z przeszkodą odrzuca nas na bok, a czasem muskając dosłownie sam kancik przeszkody wbijamy się w nią jak w mur. Godzinę zajęło mi przyzwyczajanie się do tych reguł. Pierwszą misję przechodziłem ponad dziesięć razy (nie mogąc wygrać w wyścigu), ale za to wyszkoliłem się tak, że kolejne szły jak z płatka. Chcę więc zaznaczyć, że miłośnicy wyścigów będą musieli się ostro przestawić i nie powinni traktować 187 Ride or Die jako gry stricte wyścigowej. To po prostu zręcznościówka, dość momentami frustrująca.

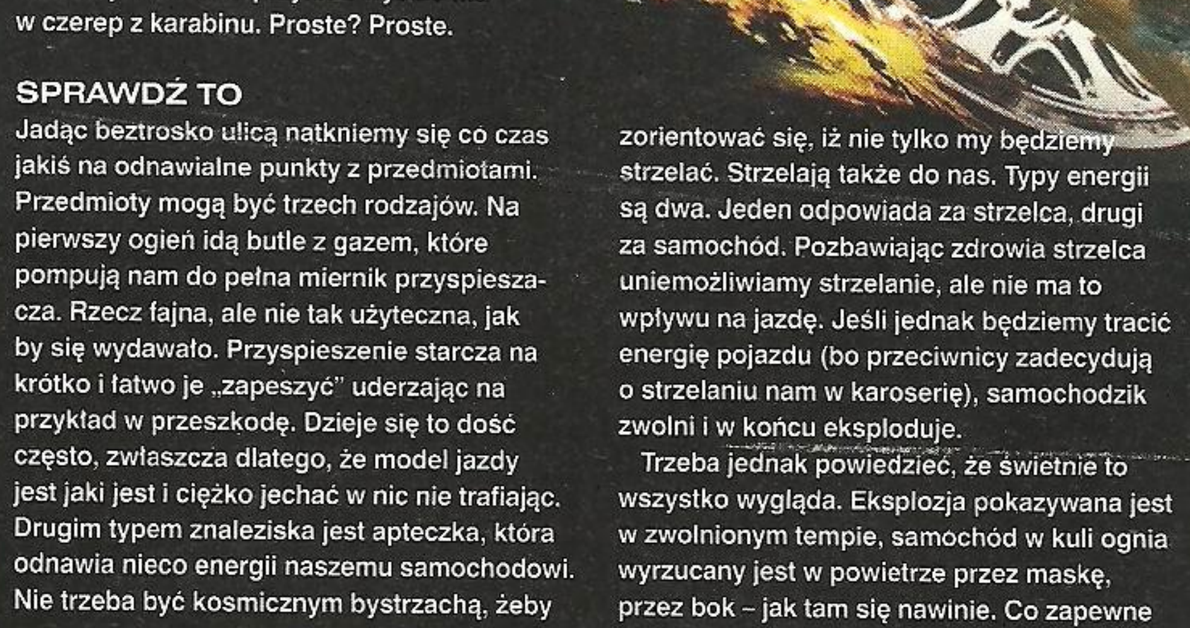
Idźmy jednak dalej. Podobnie jak w grze Burnout, za eleganckie wchodzenie w zakręty, pisk opon i efektowne manewry, dostaje się energię do przyspieszenia. Wcisnąwszy przyspieszenie możemy pokonać nieco przestrzeni i podgonić peleton, albo wjechać w przeciwnika. Trzecim, unikalnym dla 187 Ride or Die elementem jest kolega na siedzeniu obok. Z nim, to już zupełnie inna historia. Otóż funkcją kolegi jest delikatne przeszkadzanie przeciwnikom, poprzez, na przykład, zabijanie ich. Z kolei celem pozbawienia życia ziomka z sąsiedniej dzielnicy można na przykład wysiać mu w czerep z karabinu. Proste? Proste.

SPRAWDŹ TO

Jadąc beztrosko ulicą natkniemy się co czas jakiś na odnawialne punkty z przedmiotami. Przedmioty mogą być trzech rodzajów. Na pierwszy ogień idą butle z gazem, które pompują nam do pełna miernik przyspieszacza. Rzecz fajna, ale nie tak użyteczna, jak by się wydawało. Przyspieszenie starcza na krótko i łatwo je „zapeszyć" uderzając na przykład w przeszkodę. Dzieje się to dość często, zwłaszcza dlatego, że model jazdy jest jaki jest i ciężko jechać w nic nie trafiając. Drugim typem znaleziska jest apteczka, która odnawia nieco energii naszemu samochodowi. Nie trzeba być kosmicznym bystrzachą, żeby zorientować się, iż nie tylko my będziemy strzelać. Strzelają także do nas. Typy energii są dwa. Jeden odpowiada za strzelca, drugi za samochód. Pozbawiając zdrowia strzelca uniemożliwiamy strzelanie, ale nie ma to wpływu na jazdę. Jeśli jednak będziemy tracić energię pojazdu (bo przeciwnicy zadecydują o strzelaniu nam w karoserię), samochodzik zwolni i w końcu eksploduje.

Trzeba jednak powiedzieć, że świetnie to wszystko wygląda. Eksplozja pokazywana jest w zwolnionym tempie, samochód w kuli ognia wyrzucany jest w powietrze przez maskę, przez bok – jak tam się nawinie. Co zapewne





- **Dobre:** Fajne fureczki – przepiękne. Dobre pomysły na misje i bardzo smaczny klimat.
- **Złe:** Niewygodne celowanie i troszkę udziwniony model jazdy. Trzeba przywyknąć.
- **Brzydkie:** Gra wychodzi na wszystkie możliwe platformy, więc uogólnienia graficzne są koniecznością. Do strawienia.

Kiedy zdejmujemy przeciwnika uruchamia się animacja wysadzanego samochodu i wysadzanego z fotela kierowcy. Wygląda to wszystko fantastycznie i robi wrażenie, a dodatkowo pomaga w grze. Kiedy przeciwnik wybucha, nasz samochód musi przecież jakoś dalej jechać. Toteż za prowadzenie autka bierze się konsola i robi to przez chwilę za nas. A ponieważ robi to całkiem nieźle, można sobie skorzystać. Ja na przykład, mając jeden wyjątkowo wnerwiający zakręt, kisiłem wyrzutnię rakiet do momentu, kiedy nie znalazłem się tuż przed nim i strzelałem do przeciwników. Podczas animacji konsola przejeżdżała mi zakręt idealnie, a ja już sobie na prostej radziłem dalej sam.

Do tego teksty rzucane podczas ładowania misji – włączcie sobie podpisy. Można też podszkolić slangowy angielski. Po raz pierwszy w życiu widziałem jak się pisze niektóre wyrazy i nabrałem nawet nieśmiałych podejrzeń od jakich oryginalnych słów pochodzą.

na autostradę i katujemy sceny a la Need for Speed. Policyjne wozy na różnych odcinkach wkraczają do pościgu, a nam pozostawiono tylko możliwość zbierania butli z dopalaczem. Nie możemy dać się przyszpilić do barierki i wszystko będzie dobrze. Ostatnim typem misji jest deathmatch. Na placyku i kilku przyległych doń uliczkach spotyka się kilka samochodów. Naszym zadaniem jest ubić jak najwięcej wrogów zanim minie czas – krótko mówiąc zbieramy fragi.

Jest jeszcze jedna wspaniała opcja – gra sieciowa wraz kolegą w kooperacji – jeden grzeje ze spluw, a drugi grzeje po ulicach. Wychodzi nieźle, ale i tu trzeba dojść do wprawy.

jest nowością w tego typu grach, przez szyby, dachy, itp wylatują kierowcy, z rozrzuconymi rękami i nogami fikającymi w geście rozpaczy. Niestety – w misjach wyścigowych negatywnym efektem zdetonowania samochodu jest wyłącznie cofnięcie gracza o kilka metrów na trasie i respawn z pełną energią i podstawową bronią na wyposażeniu. Znacznie fajniej (i prościej) byłoby, gdyby zabicie przeciwnika eliminowało go z gry na stałe. Ale widać autorzy uznali, że tak będzie lepiej. Czy ja wiem? Jak ktoś umiera, to umiera – do diabła. Z drugiej strony osiągnięto w ten sposób efekt równowagi między ściganiem się, a zabijaniem przeciwników. Krótko mówiąc – mordowanie wrogów przestało być tak bezwzględnie opłacalne. Trzeba się też umieć ścigać.

Wracając zaś do apteczek i energii. Energię traci się powoli uderzając w inne samochody, uderzając w przeszkody i najeżdżając na płonące plamy oleju. Zadane samochodowi „obrażenia" całkiem zgrabnie odzwierciedlone są zmianami na karoserii. Wgniata się bagażnik, z różnych miejsc wybijają się na światło dzienne kłęby czarnego dymu, luzują się drzwi, pękają szyby. Przyjemność dewastacji na najwyższym poziomie. Największe obrażenia zadaje jednak broń i do tego właśnie zwykle się zmierza.

KLAMA JAK TA LALA!

Nad jezdnią unosi się jeszcze jeden rodzaj niespodzianek. Broń. Broni jest w tej grze naprawdę sporo. Ponad dwadzieścia rodzajów. Kilka typów pistoletów, karabiny, shotguny, miotacze rakiet, a nawet koktajle mołotowa. Koktajle daje się rzucać tylko za siebie i zostawiają ową płonącą plamę, która zajmuje ogniem wszystkie przejeżdżające przez nią samochody. Broń palna natomiast może strzelać w dowolną stronę (do przodu, albo do tyłu) w zależności od tego, który przycisk nadusimy. R1 powoduje strzelanie koleżki w przód, R2 w tył – dość intuicyjne. Problem natomiast zaczyna się w momencie, w którym zrozumiemy, że wrogowie mogą się znaleźć w innych miejscach, nie tylko przed nami i za nami. Na przykład obok! Strzelając w przód i wyprzedzając jakiegoś przeciwnika, koleżka z klamką w końcu odwraca się i dalej pruje w swój upatrzony cel, choć chcielibyśmy bardzo czasem, żeby zaczął osłabiać tych przed nami, a nie tych, co już minęliśmy. Trzeba wtedy przestać strzelać i zacząć ponownie po chwili. Tyle, że marnujemy czas na przycelowanie (bo ziomek potrzebuje kilku sekund na przymiarki). Dodając zaś do tego fakt, że kierowanie i strzelanie jednocześnie jest dość trudne, sprawa boleśnie się komplikuje i zabawa traci na przebojowości.

Dalej – trudno jest także w ogóle trafić. Chłoptaś z bronią strzela najcelniej dokładnie przed naszą maskę. A trasy roją się od zakrętów i przez to mniej więcej trzy czwarte naszych pocisków idzie Panu Bogu w okno. Najlepszą bronią jest przez to wyrzutnia rakiet, która co prawda strzela tylko raz, ale za to na 100 procent zdejmie nam przeciwnika. Tak potężne bronie są jednak poukrywane na trasach, zwykle w skrótach i sekretnych uliczkach, więc trzeba się najpierw „naumieć" gdzie ich szukać. Fajny jest też shotgun – sprawia widoczny problem zdrowiu przeciwników, a także karabin, który ma co prawda magazynek dla krasnoludków, ale celując w odpowiednio nadwątlonych przeciwników udaje się czasem kilkoma seriami coś zdziałać. Szkoda jednak, że podstawowa zabawa, jaką jest tu strzelanie (oprócz przechodzenia misji i odkrywania kolejnych super samochodów), została tak popsuta. Nie dość, że trudno przycelować, to bardzo trudno kogoś zabić. A zwykle jednak o to chodzi.

W CO SIĘ BAWIĆ, MANIURA?

W 187 Ride or Die jest kilka podstawowych typów misji. Pierwszy typ, to oczywiście wyścigi. Startuje kilka furek, krążą po mieście po wyznaczonych torach i Twoim zadaniem jest... zwyciężyć. Tak, tak. Nie jako trzeci, czy drugi, ale pierwszy dojechać do mety. Dodatkowo za uzyskany czas dostaje się nagrody. Po wyścigu oceniani jesteśmy jaki czas zrobiliśmy i jaki należy zrobić dla brązowej, srebrnej, lub złotej odznaki. Czasem warto więc wrócić do poprzednich misji z lepszymi samochodami i popróbować odkryć sobie jakieś eleganckie autko. Drugi typ misji, to zabójstwo. Mamy autostradę i zwiewającego przed nami ziomka. Jego lśniącego tyłka chroni kilku gorylasów. My natomiast mkniemy przez ruch uliczny i próbujemy się przebić do celu. Przy okazji oczywiście możemy zdejmować gorylasów lub nie (niestety – tu także się odradzają). Koleś jedzie szybko, wszyscy przeciwko nam – jest zabawa. Tu także są nagrody na przykład za to, że mało dostaniemy obrażeń. Trzeci typ misji, to wyścig z policją. Wpadamy

JESTEŚ LASKĄ OSTRĄ JAK TABASCO...

Czuć tu moc. Choć 187 ma zarówno swoje potężne atuty, jak i pięty achillesowe. Do tych pierwszych zaliczyć można niezłą, rozmytą nieco grafikę, przenajpiękniejsze modele samochodów i bronxowy klimat w najwyższej fazie. Na minus zdecydowanie model strzelania i troszkę model jazdy, która płynnie wychodzi dopiero wtedy, kiedy wyrzucimy z pamięci wszystko co wiemy o wyścigach takich jak Gran Turismo, czy nawet Burnout. 187 Ride or Die ma swoją logikę świata i albo uda się do niej podporządkować, albo nie. Gra jest niezła i wszyscy, którzy czekali na urbanistyczne wyścigi z rozwalaniem przeciwników mają, co chcieli. Pewnie, że można by nieco cały tytuł poprawić, ale zabawy i tak jest niemało. Zwłaszcza podczas pościgów z policją. Może dlatego, że jednak trudno manewrować samochodem i strzelającym ludzikiem jednocześnie, a może po prostu trzeba włożyć w ten tytuł nieco więcej pracy.

Powiem za to jedno: dawno już nie sprawiło mi takiej radochy odkrywanie nowych pojazdów w grze. Stylistycznie autka w 187 Ride or Die leżą mi jak trzeba. Podejrzewam, że przynajmniej w poprzednim wcieleniu mogłem zbierać gdzieś bawełnę... **Grabarz** ■ ■

PS2 | Xbox | GCN | PC Biały chłopak, czarna giera, na japońskim systemie!

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Ubisoft
- **Liczba graczy:** 1-2 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Live!, Network Adaptor

7.5

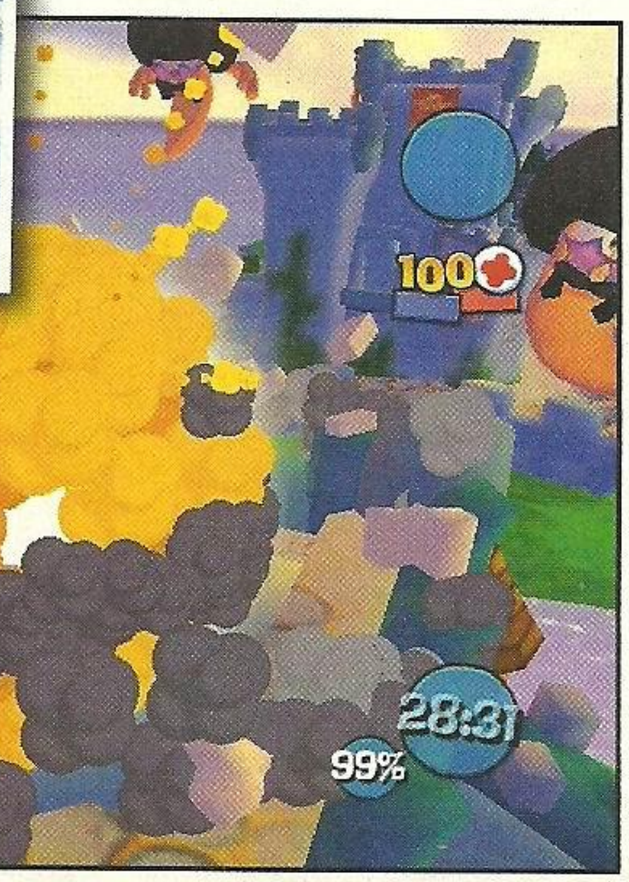
- **Dobre:** Nienajgorsza party game.
- **Złe:** Nienajlepsza niestety także.
- **Brzydkie:** Najpiękniejsza party game też to nie jest.

WORMS 4 MAYHEM

„CRAPMASTER WYJECHAŁ.” KTÓŻ NIE CHCIAŁBY USŁYSZEĆ TAKIEGO TEKSTU PO PRZESTĄPIENIU REDAKCYJNEGO PROGU?

Zwiastuje on bowiem słyszącemu te słowa spędzenie najbliższych godzin w towarzystwie gry, która przypomni każdemu recenzentowi, że skala ocen w magazynie konsolowym nie zaczyna się bynajmniej od „ósemki”. Niestety. No więc, podczas gdy wzmiankowany crapmaster wyleguje się gdzieś, odreagowując w sanatorium swoje przeżycia w Animal Soccer World czy innych Grafitti Kingdomach, mnie przyszło zmierzyć się z najnowszą odsłoną znanej i kiedyś bardzo lubianej i szanowanej serii Worms.

Dla tych z Was, którzy przez ostatnią dekadę nie zajmowali się graniem w gry video, a wyplataniem z wikliny koszyków, czy czymś równie absorbującym, kilka słów o samej rozgrywce. Naprzeciwko siebie stają do walki drużyny robaków (przeważnie dwie, choć bywa, że jest ich więcej) i rozpoczynają wzajemną wyżynkę. Akcja toczy się w turach, w których gracze kolejno przejmują kontrolę nad swoimi podopiecznymi. Cel jest prosty – zająć robalem jakąś strategiczną miejscówkę, a następnie wygarnąć wrogowi z czego tam uznamy za stosowne. A arsenał jest mocno zróżnicowany. Począwszy od standardowego uzbrojenia, jak bazooka, shotgun, granaty czy strzelba snajperska, przez takie środki perswazji, jak laska dynamitu, czy popularny w pewnych kręgach bejzbol, aż po tak niestandardowe zabawki jak święty granat ręczny, nalot czy wybuchowa owca. Mamy nawet edytor broni, w którym możemy stworzyć własną pukawkę ustalając jej nazwę i wygląd, a specjalne punkty przeznaczając na rozmaite parametry. Fajny dodatek.



Największą zaletą dwuwymiarowych protoplastów recenzowanego tytułu była w mojej opinii prostota. Ot, każdy mógł usiąść do zabawy i po dwóch minutach się zagrywać. Przejście w trzeci wymiar zmieniło tę grę jednak na tyle, że „wskoczenie” w ten świat nie jest już tak łatwe i bezbolesne. Prosta tura, która w dwóch wymiarach polegała na pójściu kilka kroków w prawo/lewo, wybraniu broni i odpaleniu jej, jest tu znacznie bardziej skomplikowana. I to nie tylko z powodu poruszania się robalem we wszystkich kierunkach – po prostu celowanie w trybie FPP z bazooki i wyliczenie odpowiedniej trajektorii nie jest już tak intuicyjne i proste. Samo poruszanie też do najłatwiejszych nie należy. Skakanie robakami zafunduje najmniej odpornym wrzody na żołądku – jeśli robak natrafi na jakąś ścianę podczas skoku, to odbije się w przeciwnym kierunku i nasz ruch będzie miał skutek dokładnie odwrotny do zamierzonego. Poruszania nie ułatwia także kamera, która szaleje zwłaszcza we wnętrzach, a kiedy nasz robak znajduje się w leju po eksplozji, to już w ogóle pokazuje co jej się żywnie podoba. Niby można nią sterować, ale jest to ślamazarne i nieintuicyjne.

Ślamazarne to również dobre określenie dla tempa rozgrywki całej gry. Nie dość, że samo poruszanie czy strzelanie odbywa się z prędkością niedzielnego spaceru po parku, a konieczność wskoczenia na coś potrafi zatrzymać robala na pół minuty, to jeszcze bez ustanku się w tej grze czeka na własną kolejkę. Nasza tura zawsze mija nam błyskawicznie, ale obserwowanie poczynań naszego przeciwnika, jak chodzi sobie robaczkiem, a potem mierzy do nas, strzela, podliczane są obrażenia, a robak przeciwnika wygłasza gadkę, jest po prostu nudne. Zero dynamiki.

Wormsy od zawsze były grą głownie dla wielu graczy, ale Mayhem oferuje też trochę graczowi samotnikowi. Do przejścia mamy tutaj 25 misji, choć nie są to jakieś niezapomniane przygody. Same cele są dość zróżnicowane – czasem musimy po prostu wybić przeciwników do nogi, innym razem zebrać jakieś rzeczy porozrzucane po poziomie lub uciekać przed przeważającymi siłami wroga, by za chwilę wysadzać w powietrze buldożery na placu budowy. Brzmi różnorodnie, ale jeśli chodzi o samą rozgrywkę jest niestety bardzo podobnie. Tryb Challenge oferuje kilka mini gierek na czas, takich jak misje snajperskie, czy fruwanie na jet packu i zbieranie pudełek.

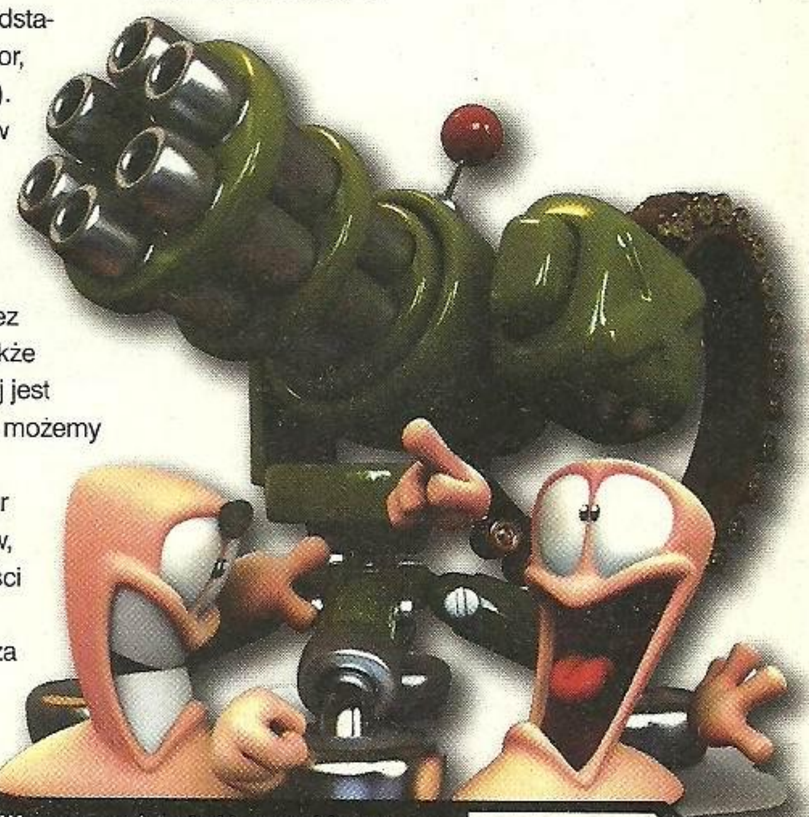
Oprócz tego pozostaje także zwykła rozgrywka z komputerem lub żywym przeciwnikiem. Walka toczy się tu na blisko pięćdziesięciu planszach (także tych z trybu Story). Mamy pięć podstawowych trybów gry (Deathmatch, Survivor, Homelands, Statue Defend i Destruction). Oprócz tego do wyboru jest wiele „stylów gry”, czyli zestawów dodatkowych zasad, takich jak: długość tury, częstotliwość pojawiania się na planszy bonusów, czy zestawy dostępnych broni. Jeśli żaden z proponowanych przez autorów nam nie odpowiada możemy także zrobić własny. Oczywiście najprzyjemniej jest grać zrobionym przez siebie zespołem – możemy nazwać każdego z członków drużyny, a robakom nadać indywidualny charakter przez dodanie im nakryć głowy, okularów, rękawiczek czy zarostu. Dodatkowe części do edytora, mapy, style gry czy bronie możemy dokupić w specjalnym sklepie za zdobywane podczas gry monety.

Na Xboksie gra oferuje zabawę przez Live!, sieciowa architektura PS2 pokonała niestety twórców i posiadacze konsol Sony nie zmierzą się w rozgrywkach przez internet. Multiplayer przez sieć jest niestety dość mało rozbudowany – nie ma żadnych klanów, rankingów czy statystyk, choć aż prosi się o to w przypadku tego tytułu. Rozgrywka online jest niestety mało porywająca. Co innego siedzieć z przyjaciółmi przed jednym telewizorem obżerając się chipsami i wspólnie się bawić, a co innego siedzieć samotnie i wpatrywać się w ekran w nadziei, że nasz przeciwnik nie będzie minutę chodził po poziomie, tylko załatwi co ma do załatwienia szybko i da nam wreszcie coś zrobić.

Kwestia oprawy w przypadku tego tytułu prezentuje się tak przeciętnie, jak tylko się da. Poziomy są niewielkie, wykonane z umiarkowanym polotem, robaki podobnie, wybuchy są nawet przyjemne dla oka. Muzyczka nie wpada w ucho, a robaki coś tam sobie pociesznie gadają, ale nie są to jakieś rewelacyjne teksty.

Podsumowując nowe Worms: nie jest już po prostu tak zabawnie jak kiedyś. Ani tak fajnie. Ani tak prosto. Ani tak szybko. Ani tak przyjemnie. Za dużo tych „ani”, więc i ocena ani trochę nie jest przesadzona...

Blizzard Beast ■ ■



PS2 | Xbox | PC

Wszyscy mają robaki, mam i ja.

- **Wydawca:** Codemasters
- **Producent:** Team 17
- **Liczba graczy:** 1-8

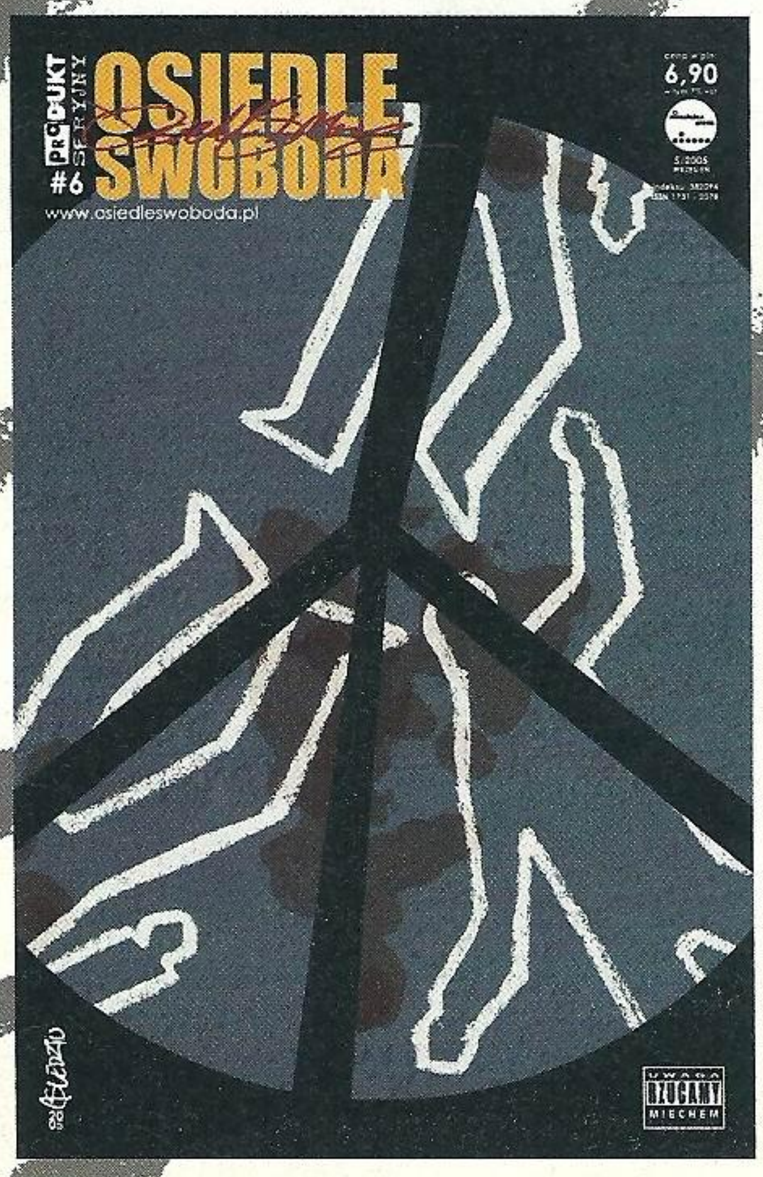
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Live!, etc.

5.7

PEACE...

REST IN PEACE



OSTATNI EPIZOD SERII KOMIKSOWEJ

OSIEDLE SWOBODA

TXT & GFX:
Gledzio

KOLORY:
MARIAN & SIMSON

BONUS
NEW KIDS THE BLOK
BY KRL

WRZESIEŃ 2005

Komiksu szukaj w salonach prasowych, sklepach specjalistycznych oraz w sklepiku na stronie www.osiedleswoboda.pl

TECHNIKOLOR & STEREO

niezależna prasa

PRODUKT CREW

UWAGA RZUCAMY MIĘCHEM

FULLMETAL ALCHEMIST 2
CURSE OF THE CRIMSON ELIXIR

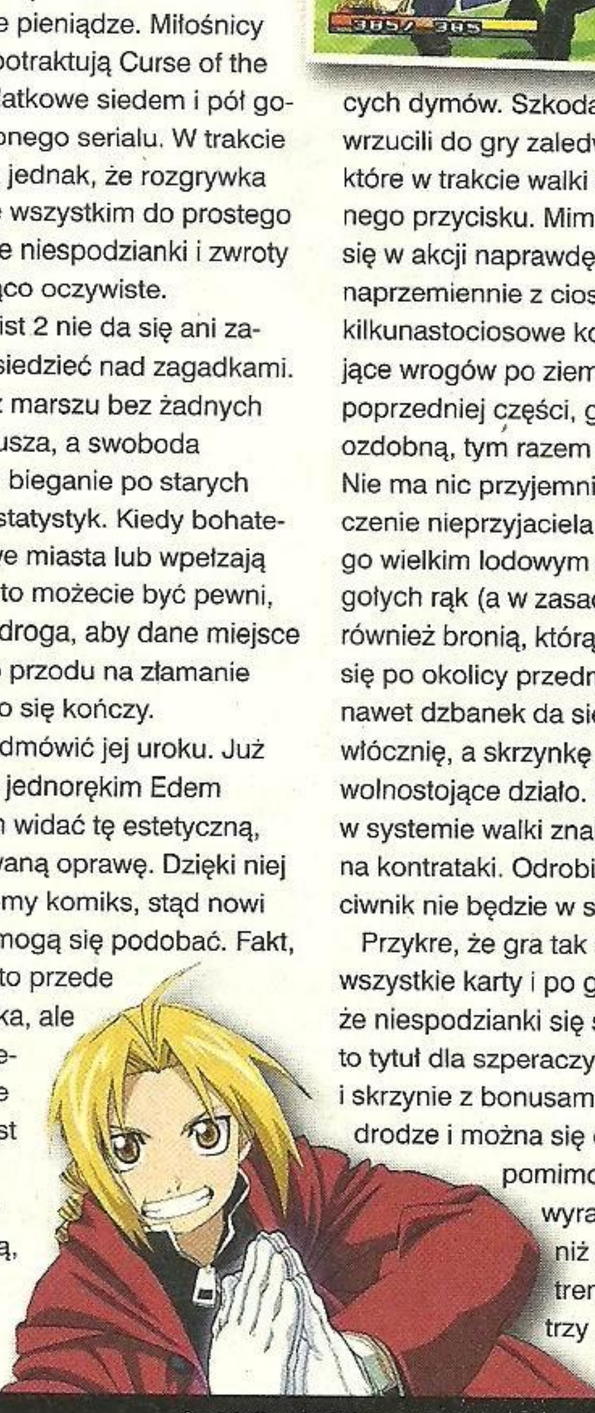
MAŁY KROK W DOBRYM KIERUNKU!

Fani i przeciwnicy pierwszego Fullmetala tym razem będą zgodni. Druga część jest po prostu lepsza. Ładne, od nowa zaprojektowane postacie, śliczny cel-shading, dokładna animacja i głębszy (jak na tę grę) system walki, uczyniły z alchemików niemal zupełnie nowy tytuł. Niestety, tytuł w dalszym ciągu przygotowany z myślą o fanach serialu, a nie o graczach szukających odrobiny wyzwania i trudności w zamian za wyłożone pieniądze. Miłośnicy Edgara i Alphonse'a potraktują Curse of the Crimson Elixir jak dodatkowe siedem i pół godziny w świecie ulubionego serialu. W trakcie zabawy nie dostrzegą jednak, że rozgrywka sprowadza się przede wszystkim do prostego mordobicia, a wszelkie niespodzianki i zwroty scenariusza są żenująco oczywiste.

W Fullmetal Alchemist 2 nie da się ani zabłądzić, ani dłużej posiedzieć nad zagadkami. Przygodę zalicza się z marszu bez żadnych odskoczni od scenariusza, a swoboda rozumiana jest tu jako bieganie po starych levelach i pakowanie statystyk. Kiedy bohaterowie odwiedzają nowe miasta lub wpełzają do nowego budynku, to możecie być pewni, że będzie tylko jedna droga, aby dane miejsce opuścić. Gra pędzi do przodu na złamanie karku i przez to szybko się kończy.

Nie można jednak odmówić jej uroku. Już od pierwszych chwil z jednorękim Edem i żelaznym Alphonsem widać tę estetyczną, kolorową i cel-shadowaną oprawę. Dzięki niej gra przypomina ruchomy komiks, stąd nowi alchemicy naprawdę mogą się podobać. Fakt, Fullmetal Alchemist 2 to przede wszystkim mordoklepka, ale wirowanie między przeciwnikami i wypłacanie im prostych ciosów jest naprawdę przyjemne. Bohaterowie są alchemikami, a kiedy walczą, nigdy nie brakuje kolorowych eksplozji, piorunów, ani duszących dymów. Szkoda tylko, że developerzy wrzucili do gry zaledwie kilka prostych czarów, które w trakcie walki odpalicie za pomocą jednego przycisku. Mimo to – alchemia sprawdza się w akcji naprawdę nieźle, a używając jej naprzemiennie z ciosami uzyskacie długie, kilkunastociosowe kombinacje rozsmarowujące wrogów po ziemi. W przeciwieństwie do poprzedniej części, gdzie czary pełniły funkcję ozdobną, tym razem naprawdę się przydają. Nie ma nic przyjemniejszego, niż zmiękczenie nieprzyjaciela serią ciosów i dobicie go wielkim lodowym soplem. Ed, oprócz gołych rąk (a w zasadzie ręki) posługuje się również bronią, którą uzyskuje z walających się po okolicy przedmiotów. Dzięki alchemii, nawet dzbanek da się zamienić w morderczą włócznię, a skrzynkę z jabłkami przerobić na wolnostojące działo. Oprócz bicia i strzelania, w systemie walki znalazło się również miejsce na kontrataki. Odrobina wprawy i żaden przeciwnik nie będzie w stanie Was trafić.

Przykre, że gra tak szybko odkrywa wszystkie karty i po godzince stwierdzamy, że niespodzianki się skończyły. Nie jest to tytuł dla szperaczy – wszystkie skarby i skrzynie z bonusami dosłownie stoją na drodze i można się o nie potknąć. Ale nawet pomimo uproszczeń FMA2 jest wyraźnie lepsze i ładniejsze niż poprzednia część. Jeśli trend się utrzyma, to za dwa, trzy „alchemiki" dostaniemy prawdziwy hit. **Matt** ■ ■



PlayStation 2 — Jest tylko dwóch takich alchemików!

- **Wydawca:** Square Enix
- **Producent:** Racjin
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.2

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS X

COROCZNA WIZYTA KOEI W STAROŻYTNYCH CHINACH

Nie ma szans, żeby KOEI zaprzestało swych corocznych wizyt w Chinach. Romance of the Three Kingdoms stale ewoluuje, a dziesiątka w tytule to dowód, że strategiczny taśmociąg nadal sprzedaje się jak szalony. W przeciwieństwie do tych serii gier, które z wiekiem stają się coraz łatwiejsze, Romance of the Three Kingdoms idzie w kierunku, gdzie sprawy robią się mocno skomplikowane i niełatwe do ogarnięcia. Tym razem mamy do czynienia już nie ze zwykłą strategią, ale również RPG łączącym elementy ekonomii i zarządzania. Zabrzmiało poważnie? Świetnie. Dokładnie tego powinniście się spodziewać w dziesiątej odsłonie chińskiej epopei.

Już samo wejście do gry nie jest proste. Zadanie sprowadza się tu bowiem do wybrania generała i przypisania mu odpowiednich statystyk. Sprawa jest na tyle złożona, a przekopywanie przez charakterystyki tak żmudne, że gra proponuje drogę na skróty. Wystarczy wypełnić odpowiedni zestaw ankiet, a program sam dobierze właściwego człowieka. W moim przypadku był to opanowany i silny inteligent z ogromnymi skłonnościami do picia. Może w którymś momencie przesadziłem... Nieważne.

Zadaniem świeżo wybranego bohatera jest oczywiście obrastanie w potęgę. Na początku nasz gołowąs niewiele znaczy, ale wraz z przyrostem statystyk i podbijaniem kolejnych miast, jego moce, podobnie jak wpływy i wszystko inne – rosną. W przeciwieństwie do poprzednich odsłon gry, znacznie lepiej rozwiązano system umiejętności bohatera. Jeśli chcemy specjalizować się w kilku ściśle określonych dziedzinach (handel, rolnictwo, dyplomacja, alkoholizm, itd.) to musimy chwytać się zadań wyłącznie z tych obszarów. Po tym, jak wygrałem miejski konkurs picia i zaraz po tym, jak przekrzyczałem znanego polityka, natychmiast otrzymywałem należną wypłatę w postaci kilku punktów. Zbieranie doświadczenia w jednej dziedzinie powoduje, że pojawiają się nowe umiejętności. A specjalizacji jest blisko czterdzieści, więc maniacy strategii i buszowania w drzewkach umiejętności będą bardziej niż zadowoleni.

Nie zabraknie również bitew, a te toczą się na trzech płaszczyznach. Czasem sprawa zahacza jedynie o pyskówkę – jeśli przekrzyczycie oponenta dobierając odpowiednie słowa, otrzymacie punkty wygranej. Innym razem konflikt sprowadza się do pojedynku jeden na jednego. Naprzeciw siebie wyjeżdżają wówczas bohaterowie, a nasze zadanie sprowadza się do przewidzenia ruchu przeciwnika i rozpisania ataków na kolejne tury. Najtrudniejsza do wygrania jest wojna z innym miastem – wówczas tłuką się już nie bohaterowie, a całe armie. Ciekawa sprawa – w ruch idzie konnica, łucznicy i piechota. Kiepska animacja nie przeszkodzi Wam w delektowaniu się wojnami na taką skalę.

A właśnie. Romance of the Three Kingdoms X to prosty miks statycznych screenów i bohaterskich chińskich melodii. Oprawa na poziomie Super Nintendo lekko mnie drażni, ale fanatycy strategii przymkną na to oko. Zawsze przymykają.

Gra nie pochłonie raczej ludzi, którzy strategiom mówią zdecydowane „nie!", ale nie zmienia to faktu, że wśród konsolowych gier decyzyjnych, dziesiąty Romance zajmuje czołowe miejsce. **Matt** ■ ■

PS2 | PC — Popyt na tę serię nie wziął się znikąd! Poważnie.

- **Wydawca:** KOEI
- **Producent:** KOEI
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc.

7.0

- **Dobre:** Mnóstwo uzbrojenia, niezły system walki...
- **Złe:** ...ale niedopracowany. Brak lockowania na celu i problemy z kamerą.
- **Brzydkie:** Ciosy w plecy.

COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM

GDYBY KOEI STAĆ BYŁO NA LICENCJĘ FILMU GLADIATOR, TO TA GRA SPOKOJNIE MOGŁABY NOSIĆ TYTUŁ EKRANOWEGO HITU SPRZED PIĘCIU LAT

Niemal na każdym kroku widać w tej grze inspirację filmem Ridleya Scotta – począwszy od osoby właściciela „stajni" gladiatorów, poprzez niektóre postacie drugoplanowe, w tym cesarza Commodusa, oraz piękną panią, która wciąga naszego niewolnika w jakiś tam spisek. Nieistotny zresztą dla samego przebiegu gry, w której celem, w przeciwieństwie do filmu, nie jest zabicie cesarza, a odzyskanie tytułowej wolności. A nastąpi to tylko i wyłącznie w momencie, gdy zarobimy dość kasy, by się z owej niewoli wykupić. Co nie jest łatwe, bo właściciel naszego gladiatora żąda okrągłego miliona sestercji, a życie jest bardzo kosztowne, o czym przyjdzie się Wam przekonać już podczas pierwszych kilku walk.

Colosseum: Road to Freedom to klasyczna sieczka z elementami erpega – naszemu podopiecznemu wzrastają umiejętności podczas walki różnymi stylami, w czasie wieczornych posiłków budujemy mu statystyki siły, kondycji, szybkości itp., a dodatkowo trenujemy go na dziedzińcu szkoły gladiatorów uczestnicząc w kilkunastu mini gierkach najczęściej polegających na wklepywaniu podanych na ekranie kombinacji przycisków lub popisywaniu się refleksem oraz celnym okiem. Rozwój bohatera zawsze jest fajnym elementem sprawiającym, że chce się grać, a w Colosseum jest naprawdę dobrze zorganizowany i daje sporo powodów do dumy z postępów gladiatora. Gorzej jest niestety z tym ważniejszym elementem. Czyli walką oczywiście.

Twórcy Colosseum naprawdę starali się stworzyć fajny system walki, ale czegoś im niestety zabrakło. Otóż wygrzew na arenach może i jest spoko, ale momentami nieco zbyt przekombinowany i mało intuicyjny. Miło oczywiście, że trzeba wykazać się podejściem taktycznym i innych ciosów używać na przeciwników z tarczami, a innych na machających dwoma ostrzami furiatów. Ale z drugiej strony na arenie zazwyczaj jest kilka typów przeciwników jednocześnie, a brak jakiegokolwiek lockowania się na celu naszych cięć i pchnięć sprawia, że najczęściej bierzemy udział w ordynarnej sieczce wypłacając ciosy na oślep.

Można oczywiście trochę potrenować i w końcu zacząć orientować się w wydarzeniach na arenie, ale nie przychodzi to wcale łatwo. Ani tanio – po każdym „zgonie" tracimy połowę kasy z naszego konta i całe uzbrojenie, a na dokładkę leczenie się pomiędzy kolejnymi walkami jest bardzo drogie. Podobnie jak uzbrojenie dla gladiatora. Tu dochodzimy do konfliktu interesów – w zasadzie nie ma szans, by uzbierać wymaganą sumę, a jednocześnie dobrze uzbroić naszego wojownika i jeszcze leczyć go pomiędzy kolejnymi walkami. Z pewną pomocą przychodzi możliwość zbierania pozostawionego przez przeciwników uzbrojenia, zarówno w czasie walki, jak i tuż po niej. W ten sposób można się dość tanim kosztem wyposażyć, a także zarobić nieco kasy na sprzedaży zdobycznego sprzętu.

Czyli jest tak – system walki jest fajny, ale tylko jako suma jego części składowych. Jest bowiem i wymagający i dość rozbudowany i pozwala na sieczkę kilkoma rodzajami broni. Ale już pojedyncze elementy wypadają dość słabo, a problemy z kamerą i sterowaniem sprawiają, że notorycznie zamiast siekać przeciwników zawzięcie rąbiemy powietrze. Aż świszczy. Do tego dochodzi AI naszych dzielnych wrogów – w większości wypadków są kompletnymi idiotami i często wystarczy ustawić się za jakąś przeszkodą w stylu wirujących ostrzy lub innych kolców, by sami sobie krzywdę zrobili oszczędzając nam nerwów i mashowania.

Kolejną dyskusyjną sprawą jest ilość walk, w których należy uczestniczyć, by zabawa była dochodowa oraz liczba (ogromna) przeciwników, których należy pokonać, gdy walczymy w walkach typu survival, albo „ostatni stojący wygrywa". Są też mini-bitwy zespołowe oraz walki ze zwierzętami (np. bykami), ale te ostatnie to śmiech na sali – leci na nas wielki sześcian mięcha z rogami, animowany tak, że nie wiadomo czy śmiać się, czy płakać.

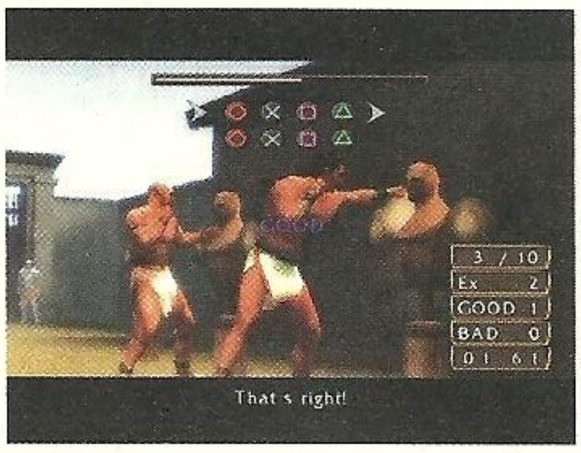
Back stab nie jest mile widziany przez publikę oklaskującą krwawą jatkę. Niestety, głupi przeciwnicy często sami odwracają się do nasz plecami.

Oprawa audio-video jest dość przeciętna. Grafika wypada jednak lepiej – postacie walczących gladiatorów są całkiem nieźle animowane i całkiem szczegółowe – widać dokładnie elementy uzbrojenia. Fakt, nie ma zbyt dużo typów antropologicznych, więc cały czas powalamy tych samych gości, ale przynajmniej różnią się kolorystyką i rodzajem uzbrojenia oraz stylami walki. No i wszyscy dość obficie krwawią po każdy ciosie, choć do hektolitrów przelewanych w Shadow of Rome sporo tutaj brakuje. Gorzej, że płynność animacji momentami koszmarnie zawodzi, a i areny nie są specjalnie fajne. Dźwięk, podobnie, ma swoje wzloty i upadki, ale tych ostatnich jest nieco więcej. Szczególnie, gdy musimy wiecznie słuchać tych samych okrzyków na arenach i identycznych napuszonych gadek właściciela naszego gladiatora. Na szczęście nieco nam to rekompensują niezłe odgłosy samej walki – szczęk oręża, łomot tarcz oraz krzyki rannych i umierających.

Mimo wszystko gra i tak daje sporo radości i wciąga na całkiem długo. Szkoda więc, że tak wiele rzeczy zostało niedopracowanych. Gdyby nie to, Colosseum zasłużyłaby na sporo wyższą ocenę.

A tak – mamy to co mamy, czyli grę prawie dobrą, ale pokonaną przez własne niedoskonałości i w sumie dość monotonną oraz męczącą – niektóre walki trwają nawet i pół godziny. Cóż... Gloria victis!

Marcellus ■ ■



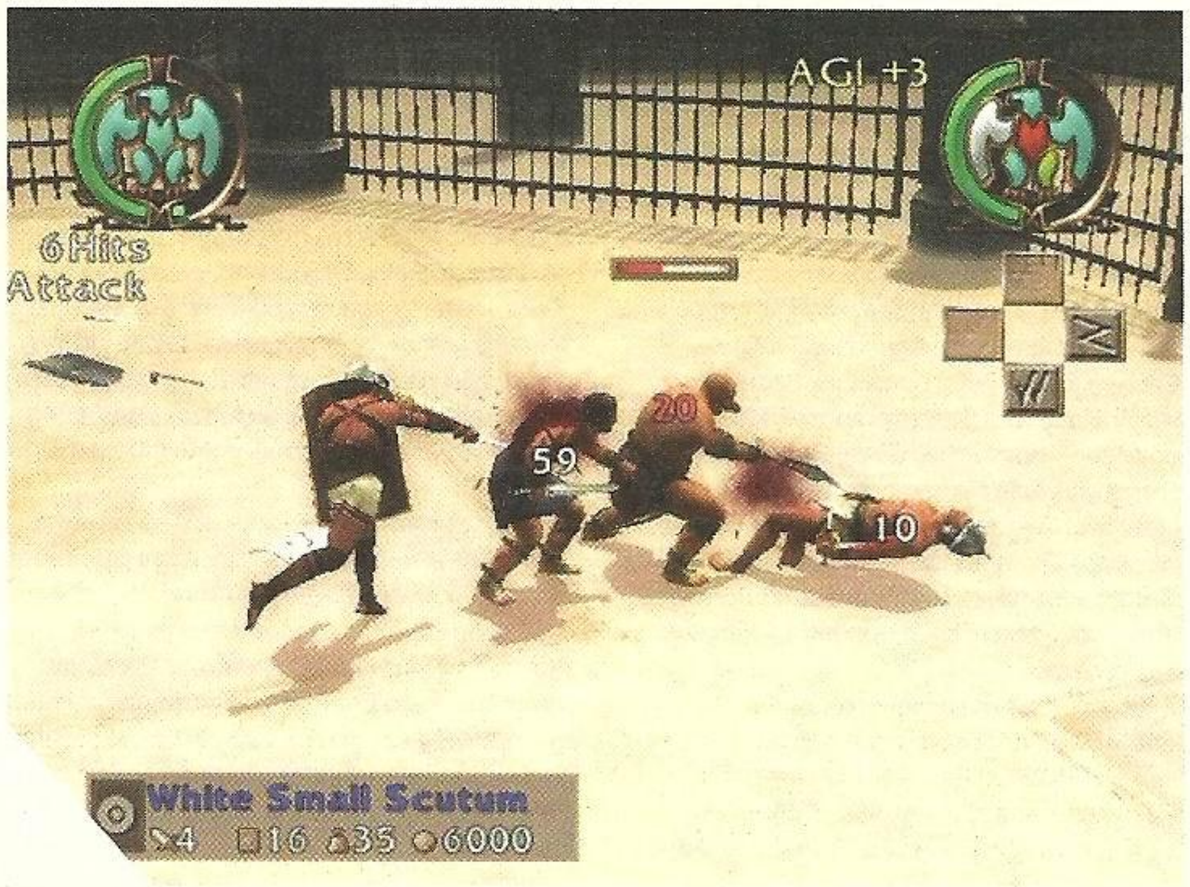
PlayStation 2 — (Ch)Wała zwyciężonym!

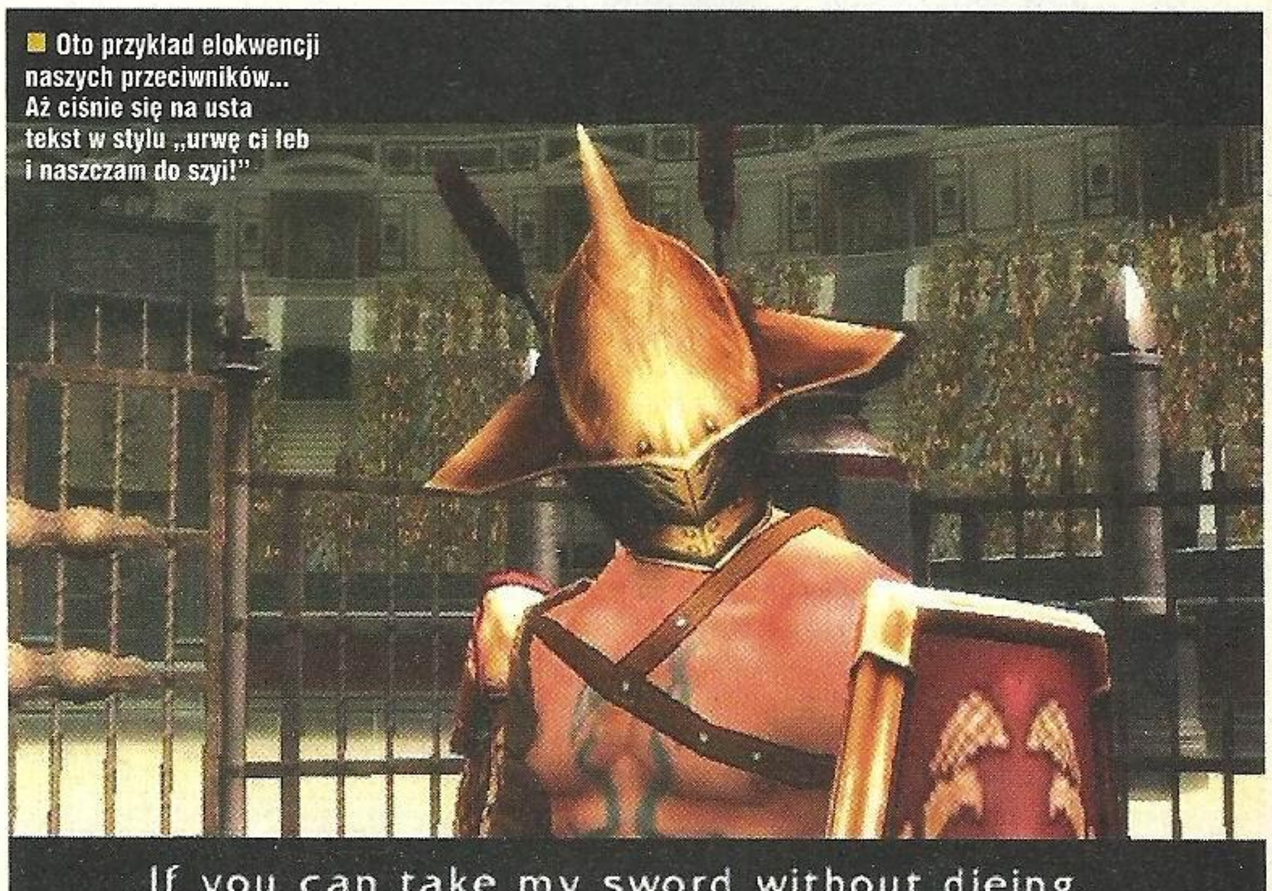
- **Wydawca:** Koei
- **Producent:** Goshow
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

6.5





Oto przykład elokwencji naszych przeciwników... Aż ciśnie się na usta tekst w stylu „urwę ci łeb i naszczam do szyi!"

neon

radosna twórczość czytelników i ekipy n+

Winning Eleven wepchnęło nam się z butami do specjalnego wydania PES Party, ale nie brakuje i innych materiałów. Niestety, splot wydarzeń losowych uniemożliwił uzyskanie tekstów od Adriana i Dagona, co mamy nadzieję nadrobią za miesiąc. No i kończy się wreszcie sezon ogórkowy, uffff... [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

PIĘĆ NIESZCZĘŚĆ GRACZA

Życie gracza nie jest usłane różami. Obok satysfakcji z rozwiązania zagadki, radości z rozwalenia pojazdu wroga czy dumy z wygranego meczu, towarzyszą nam również uczucia negatywne. Złość, rezygnacja, poczucie bezsilności, żal. Najczęściej ich źródłem jest zwykłe niepowodzenie w rozgrywce. Jednak są i wypadki ekstremalne, które potrafią zagotować krew w żyłach bądź na długie tygodnie zniechęcić do grania. Oto pięć sytuacji, które mogą spotkać każdego z Was.

Wypadek pierwszy

Nazwa: Syndrom PRLu.

Opis: Zapewne nie raz chomikowaliście kasę, by kupić sobie wymarzoną grę lub sprzęt do Waszej konsoli. W końcu nie zawsze bierze się od razu memorkę lub drugiego pada. A przecież multiplayer jest tym, w co grach cenimy najwyżej. Macie więc obiekt swego pożądania oraz upatrzony sklep, w którym codziennie organizujecie czuwania. Aż wreszcie nadchodzi ten piękny dzień, kiedy ostatnia złotówka dołącza do zebranej kwoty i wyruszacie po trofeum. Wchodzicie do sklepu, udajecie się wydeptaną miesiącami ścieżką do znanego regału i... NIE MA! Kumple zaproszeni, soki kupione, konsola rozgrzana, a gry/joypada/maty/kamerki nie ma. Gryziecie ekspedienta ze złości, ale nic, decydujecie się oblecieć pozostałe sklepy. Niestety, w pierwszym nawet o owym przedmiocie nie słyszeli, drugi był już zamknięty, a trzeciego nie ma, bo mieszkacie w Polsce. Dziś piątek, więc trzeba czekać do poniedziałku. Dwa dni oczekiwania wydają się wiecznością.

Z życia: Działo się to w zamierzchłych czasach, kiedy PS2 było jeszcze mglistym kształtem na horyzoncie. Pół roku wcześniej zagrałem w Soul Calibur w jednym z salonów gier i od tamtej pory zbzikowałem na punkcie DC. Zbliżały się święta Bożego Narodzenia, jednak wizja kupna konsoli Segi nadal była odległa. Aż pewnego dnia udało mi się przekonać brata, by DC został prezentem gwiazdkowym dla nas obu, na co gotowi byli przystać również rodzice. Dostaliśmy pieniądze i brat pojechał po sprzęt. Ja naturalnie z niecierpliwości obgryzłem paznokcie do samych łokci, ale w końcu zadzwonił telefon:
– Konsoli nie było, jadę do drugiego sklepu. No nic, pomyślałem, pewnie teraz będzie. Po pół godzinie znowu rozległ się sygnał: – Za późno. Sklep zamknięto pół godziny temu. Musimy czekać do jutra. "$#! ^ @$$" – skomentowałem całą sytuację. Wiecie, jak trudno jest zasnąć, kiedy nazajutrz w Waszym domu ma zagościć next-gen? Na szczęście cała historia zakończyła się szczęśliwie. Następne miesiące wynagrodziły mi dzień zwłoki i to z nawiązką. Wtedy nawet Chu Chu Rocket było świetne.

Zapobieganie: Kupować gry i sprzęt w sprawdzonych sklepach internetowych. Jednak to może spowodować pewne powikłania (patrz punkt następny).

Wypadek drugi

Nazwa: Poczta Polska.

Opis: Wspomniana instytucja stanowi ogromne zagrożenie dla zdrowia graczy. Wyobraźcie sobie, że zbliża się premiera długo wyczekiwanego tytułu i decydujecie się zamówić pre-order. Gry kosztują jednak sporo, więc wybieracie najtańszy wariant wysyłki. W dniu premiery czytacie na stronie sklepu, że gry zostały już wysłane i pozostaje tylko czekać na listonosza. W nocy nie śpicie, ale wreszcie nadchodzi ranek. Godziny spędzone w oknie dłużą się niemiłosiernie i dłużyć się będą, gdyż tego dnia listonosz nie przyjdzie. Podobnie jak następnego. I kolejnego. Po tygodniu odwiedza Was policja, ponieważ sąsiad zgłosił, że posiadacie materiały wybuchowe, którymi chcecie wysadzić w powietrze najbliższy urząd pocztowy. W momencie, kiedy gustowne obrączki zamykają się wokół waszych nadgarstków, uśmiechnięty listonosz Tadzio dzwoni do drzwi.

Z życia: Poczta Polska chwali się, że ponad 90 procent przesyłek priorytetowych dociera do adresatów następnego dnia. Nie przeszkodziło mi to jednak znaleźć się kilkakrotnie w elitarnym gronie pozostałych kilku procent. Tak było między innymi z Harvest Moon: A Wonderful Life i Friends of Mineral Town. Gry doszły kilka dni później, przez co miałem wściekle mało czasu na granie i napisanie recenzji. A strony były już przygotowane. Skończyło się na tym, że podesłałem Gulashowi teksty o piątej nad ranem, na sześć godzin przed rozpoczęciem druku. Tego dnia byłem niezwykle aktywny w szkole.

Zapobieganie: Wyłożyć kilkanaście złotych więcej i szarpnąć się na kuriera. To właściwie wyklucza podobne przypadki.

Wypadek trzeci

Nazwa: Chęć na średniaka.

Opis: Chyba każdy gracz spotkał w swym życiu grę, która, wbrew wszelkim recenzjom i opiniom znajomych, wyjątkowo przypadła mu do gustu. I postanowił zdobyć ją za wszelką cenę. Nie wiem, co powoduje te czasowe zgony zdrowego rozsądku, ale wynik jest taki, że osoba tym dotknięta czyta wszystko na temat tego tytułu, ogląda mnóstwo screenów i filmików. Z tym, że wyciąga z nich jedynie zalety, a nie dostrzega wad. Gracz w tym stanie jest zdolny wyprzedać swoją kolekcję hitów, byleby tylko zdobyć upragnioną płytę. Skutki są opłakane, bo najczęściej po krótkiej partyjce i zaspokojeniu pierwszego „głodu", czar pryska. Pieniądze wydane, hity sprzedane i nie da się tego odwrócić, a w nowy zakup wcale nie ma się ochoty grać. Po prostu załamka. Wypada czekać na przypływ gotówki, by polepszyć sobie nastrój jakimś hiciorem. I na przyszłość takie stany świadomości po prostu przeczekiwać.

Z życia: Nadchodziły dni wolne od szkoły, a w mej tajnej skarpetce tłoczyły się śliczne banknoty. A było ich akurat tyle, by zakupić nowiutką pozycję na stacjonarkę. Wyruszyłem więc wraz z wiernym towarzyszem w graniu do sklepu. Tytuł musiał być koniecznie multiplayerowy, co by wolnych dni nie spędzać przy konsoli samemu. Niestety, takowe były tylko dwa, a że nie lubiłem wracać do domu z pustymi rękoma, padło na Star Wars: Clone Wars. Oczywiście pamiętałem recenzję w N+, a odradzanie kumpla puściłem mimo uszu. Gierka nie okazała się zła, ale zdecydowanie zawiodła moje oczekiwania. No i zapłaciłem za nią pełną cenę, ponad dwie stówki.

Zapobieganie: Tutaj wiele nie można zrobić. Po prostu słuchajcie znajomych i wierzcie recenzentom... ale lans ;)

Wypadek czwarty

Nazwa: Dwie lewe ręce.

Opis: Ta przypadłość nie dotyczy samotników, jeno tych, co preferują zmagania z żywym oponentem. Zazwyczaj fakt, że jakaś gra podoba się wszystkim jest źródłem dobrej zabawy. Czasem jednak bywa odwrotnie. Szczególnie wtedy, kiedy właściciel gry i konsoli, który trenuje po nocach, notorycznie dostaje łupnia od znajomych. I nic nie pomaga; żadne taktyki czy oszustwa. Najgorzej, gdy mimo to gra i tak się nieszczęśnikowi podoba. Pozostaje tylko pytanie: dlaczego ten tekst nie jest śmieszny? Ponieważ takowy znajdziecie zaraz poniżej, a kontrast to ważna rzecz.

Z życia: Wraz z sąsiadem uwielbiamy koszykówkę, toteż szybko zakochaliśmy się w serii NBA 2K od Segi. Spędziliśmy przy tych grach naprawdę sporo godzin. Zabawę psuł tylko nieco fakt, że przez trzy lata (kolejno NBA 2K1, 2K2 i 2K3) nie wygrałem z nim żadnego meczu. Ani jednego! Jako żem porywczy, straciłem dzięki tej serii pada, a VMU przefrunęła przez pokój.

Zapobieganie: Jeśli zauważycie, że któremuś ze znajomych idzie w jakąś grę nadzwyczajnie dobrze, spalcie płytę, a resztki zakopcie w ogrodzie, zanim dacie się wciągnąć w rywalizację. Pamiętajcie, że pady nie są tanie i szkoda ciągle kupować nowe.

Wypadek piąty, ostatni

Nazwa: Nagła śmierć konsoli.

Opis: Jasio lubił grać, ale nigdy nie grzeszył przesadną rozwagą. Jego wiedza na temat konsol ograniczała się do tego, co wyczytał w młodzieżowym magazynie multiplatformowym, który naturalnie prenumerował. Kiedy więc spostrzegł, że laser w jego PS2 zaczął coraz gorzej pracować, postanowił działać. Wyciągnął jeden z numerów młodzieżowego pisma, otworzył na stronie z domowym sposobem regulowania lasera i przystąpił do pracy. Niestety coś poszło nie tak (Jasio oprócz rozwagi, nie grzeszył również inteligencją) i od tego momentu musiał czekać kwadrans, zanim jakakolwiek płyta mu się wczyta, co doprowadzało go do furii. Taki stan nie trwał jednak nieskończenie, bo konsola niedługo potem zdechła.

Z życia: Tym razem nie będzie o mnie, gdyż (odpukać) jak dotąd żadna platforma mi nigdy nie padła. Jednak jeden ze znajomych nie miał takiego szczęścia. Kilka lat temu kupił PSX, od razu z dwoma padami, by móc grać z rodzeństwem. Dla porządku dodam, że był niewiarygodnie zadowolony z zakupu i spędzał przy konsoli sporą część doby. Nie minął jednak tydzień, jak młodszy brat zupełnie przypadkowo potknął się o kable padów i zwalił konsolę z szafki! Wyrok: do serwisu. Szczęśliwie sprzęt był objęty gwarancją, ale znajomek przez kilka tygodni był odcięty od dopiero co nabytej konsoli.

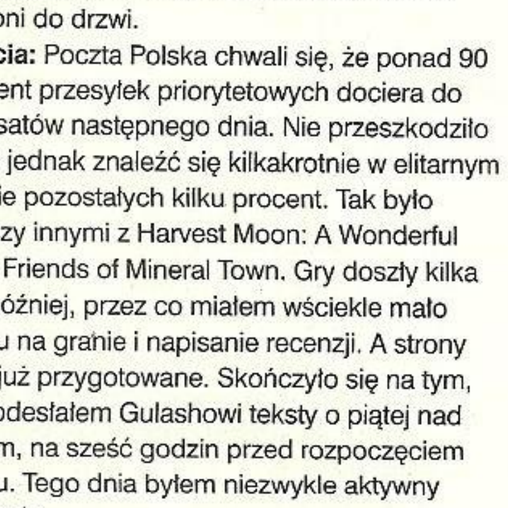
Zapobieganie: Konsole mają to do siebie, że jedna padnie sama z siebie, a druga przetrzyma wojnę. Jednak na wszelki wypadek nie trzymajcie w pobliżu swoich ulubienic ostrych lub ciężkich przedmiotów, zwierząt, młodszego rodzeństwa, zazdrosnych kolegów, jedzenia, picia i tabliczek „Do wzięcia". W końcu zgon konsoli to z punktu widzenia gracza rzecz najgorsza i żadne środki ostrożności nie są przesadne. Bo po co się potem zadręczać, że przez własną głupotę straciliście kilkaset złotych? Nie bierzcie przykładu z Jasia.

Czytając powyższy tekst, część z Was zapewne uśmiechnęła się z politowaniem, a inni pokiwali głowami, potwierdzając moje słowa. Wypadki chodzą po ludziach, a gracz też człowiek, więc strzeżcie się. Już niedługo premiera Xboxa 360, więc może warto pomyśleć o tym, jak sprawić, by przetrwał jak najdłużej. Lub postanowić sobie, że nie wyda się kasy na tytuł startowy o wątpliwej jakości. Pamiętajcie, że ostrzegałem ;)

Kaxi ■ ■

▶ COOL STUFF

Micro Uzi Cybergun



Pistoletów do konsol zawsze było pod dostatkiem, ale Uzi jest tylko jedno! Niesamowity Light Gun wykonany został z metalowych części, tak, aby wyglądał i ważył tyle, co oryginał. Twórcy zadbali o wszystkie szczegóły – wygląd, wagę, a nawet odrzut, który zapewniają wbudowane silniki. Nie ma się czemu dziwić, w końcu produkt otrzymał licencję prawdziwego Uzi!. Spluwa kompatybilna jest z dwukonsolową rodziną PlayStation, a także grami wykorzystującymi GunCon i GunCon2. Dla poprawienia efektu, spluwę wyposażono w przełącznik auto fire. Niezastąpiona sprawa w grze Point Blank.

Keyboard Pad Mini

Oto druga, po firmie Logitech propozycja, jak połączyć joypad z klawiaturą. Tym razem jest o wiele zgrabniej – joypad firmy Sammy przypomina zwykłego Dual Shocka, ale cały dół wymieniony został na zgrabną miniklawiaturę. Mała, nie znaczy okrojona – znalazły się tu wszystkie klawisze funkcyjne, od ALT, przez CTRL, aż po spację i guziki kierunkowe. Fajna sprawa dla osób, które używają konsoli do zabawy w sieci.

CZYTELNICY NADESŁALI

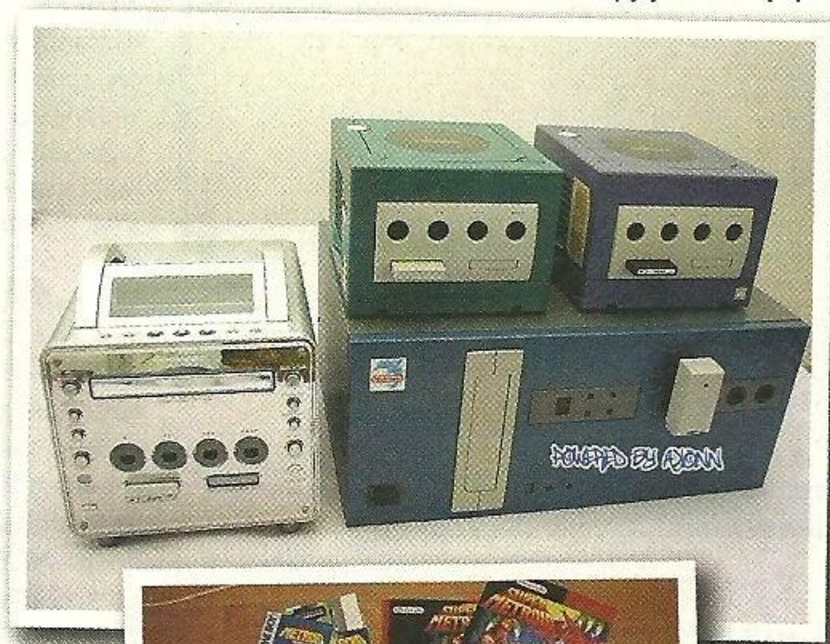
KOLEKCJE MADE IN POLAND

Dużo się słyszy o wielkich kolekcjonerach sprzętu z Japonii, Stanów, o maniakach posiadających kilogramy gier, o szalonych graczach z ilością konsol idącą w liczby dwucyfrowe.

Dobrze. A jak sprawa ma się w postkomunistycznym, zaściankowym kraju, w którym do dzisiaj nie odbyła się oficjalna premiera Xboxa, bo ciężko za taką uznać kilkuminutową prezentację? Gdy się dokładniej przyjrzymy, spostrzeżemy hardcore'owców nie gorszych niż ci z Nipponu czy ojczyzny hamburgera. Zerknijmy choćby na to, co pod swoim dachem zgromadził organizator Zlotu Fanów Nintendo oraz profesjonalny downhillowiec, Axonn. Na pytanie od ilu lat zbiera swoje cenne nabytki, odpowiada – „Nie pamiętam dokładnie, ale coś około dwunastu." W skład jego zbiorów wchodzą między innymi takie perełki jak Panasonic Q, czyli Kostka w wersji z DVD, wydana tylko w Japonii, czy devkit do Szczęścianu – Dolphin. Nie wspominając już o rzadkim GameCube w zielonym odcieniu. Wydawać by się mogło, że to typowy fanboy spod szyldu Big N, a tu niespodzianka. Posiada on stosiki gier na DeCeka (obowiązkowo w kolorze czarnym), GameGear, Segę Master System, czy bateriożernego Nomada.

Kolejną osobą słynącą z potężnego dorobku na tym poletku, jest znany tu i ówdzie Ryo-San. Pod jego Tivikiem grzały miejsce między innymi: sprzęt zaliczany do tych z gatunku „rarytas" – Virtual Boy, 3DO, biały Saturn, czy Xbox w specjalnym wydaniu Panzer Dragoon Orta, który został wyprodukowany w ilości tylko 999 sztuk! „W zeszłym roku pracowałem miesiąc, aby zarobić na Samba de Amigo w PALu." – opowiada. „Dla znajomych jestem czubem. Odchyłem, którego pogrzało, aby kupić grę za 700 złotych..." – zwierza się. Ryo gromadzi konsole od trzynastu lat.

Następnym wielkim fanem elektronicznej rozrywki, jest Krilluch, który woli, aby o nim mówić Marek. Do swoich najcenniejszych, i zarazem ulubionych okazów zalicza swoją kolekcje wszystkich Metroidów jakie wyszły na staroszkolne platformy, jak i te, które ukazały się na current-geny oraz rozmaitej maści kieszonsolki. Obowiązkowo oboxowanych. Na jego półce znajdują się także Nomad czy Sega Mega Drive. Trzeba przyznać, że jest się czym pochwalić. Grać zaczął mając 5 lat, zbierać gdy miał 15. Marek twierdzi, że dużo zabawnych, jak i tragikomicznych sytuacji przydarzyło mu się podczas kompletowania swojego sprzętu. Sam mówi – „Teraz wydaje mi się to zabawne, ale przez granie non stop w pewnego RPGa zawaliłem szkołę" – jak widać, życie kolekcjonera jest ciężkie.



Zibi to poważany i szanowany pionier, jak twierdzą jego znajomi, mentor gromadzenia cennych unikatów, zarówno maszynek do grania jak i samych gier. Można powiedzieć, że w środowisku obrósł w legendę. Jego kolekcja zawiera takie tuzy jak: Atari Jaguar, Atari 7800, Atari 2600 jr., Intelivision, Colecovision, Philips CDI i wiele, wiele innych, o których zwykły śmiertelnik mógłby tylko pomarzyć. Jednak zapytany o najbardziej przez siebie cenione sprzęty, bez wahania odpowiada: NEC Pc Engine Duo oraz Virtual Boy. A teraz coś o jednej z rzadszych konsol na rynku – „Raz na aukcji internetowej chciałem zamówić dodatkową matę do gry Dance Dance Revolution. Znalazłem ciekawą ofertę i zakupiłem sprzęt. Naturalnie wcześniej kilka razy dopytywałem się sprzedawcy, czy to na pewno TO, jak się później okazało zadawałem niewłaściwe pytania... Paczkę otrzymałem po trzech dniach, po otwarciu bardzo się zdziwiłem ponieważ pudełko zawierało matę z której wystawał kabelek video i zasilacz (czego naturalnie w oryginale nie ma). Zaciekawiony podłączyłem „sprzęt" do telewizora i... okazało się, że mata ma wbudowanego NESa z piracką, 8-bitową wersją Dance Dance Revolution! Ahh, te wspaniałe cztery dźwięki wytwarzane przez ów niesamowity imprezowy kombajn..."

Zibi kompletuje swoje zbiory od 10 lat, ma ponad 300 oryginalnych akcesoriów i ponad 500 oryginalnych gier. Cóż mogę powiedzieć? Beat that!

Persony, ich gadżety, opowiastki, jakie przedstawiłem w tym tekście, dobitnie wykazują, że Polak potrafi. I to jak! Teraz rozejrzyjcie się wokół sprawdźcie, czy aby na pewno żaden Henio czy Józio z osiedla również nie mają się czym pochwalić. Te postacie jawią się nam jako pomniki, żywe dowody na to, że jeśli ma się odrobinę samozaparcia można stawić czoło podłej rzeczywistości i wyjść zwycięsko z batalii o obronę tego, co w życiu ważne.

Ganon (support: Marek 'n' Ryo-San 'n' Abaddon)

■ ■

Od redakcji: Ganonie, ujęteś nas „tym, co w życiu ważne". Szacun4life ;)

Drodzy czytelnicy, większość wymienionych w tym tekście kolekcjonerów można spotkać na naszym forum internetowym.

WWW.GRY.IMRO.PL
rzeczywistość gracza

IMRO

Killer7

Naszym przewodnikiem zostaje tajemniczy jegomość w bordowym, gumowym (lateksowym?) stroju, którego w najlepszym przypadku można wziąć za zbzikowanego nurka bez akwalungu i płetw, w jednym z gorszych - pokręconego sadomasochistę uwielbiającego kajdanki, sznury i smaganie pejczem z haczykami na ryby.

Moff [ImRo]
Ocena - 77/100

FIGHT CLUB

KREW I HONOR WOJOWNIKÓW

TURNIEJÓW CI U NAS DOSTATEK

Ciągle gramy w Tekkena 5. Czy to w domu czy na turniejach. Ten stan raczej nie zmieni się do premiery Soul Calibura 3, która jak na razie odsuwa się w czasie. [Vince]

W tym miesiącu działo się sporo – mniejsze i większe turnieje, ciekawe newsy o nowych i nie tak nowych bijatykach. Nie starczyło miejsca na opis postaci T5, ale powróci on w następnym FC!

Soul Calibur 3 – working title

Nikt tak naprawdę nie wie chyba, kiedy na sklepowych półkach pojawi się Soul Calibur 3. Oficjalna data to 25 października tego roku, ale chodzą pogłoski, że gra jest ukończona w jakichś 90 procentach, a więc panowie developerzy musieliby się sprężyć z dopieszczaniem tego niewątpliwego dzieła. Przypuszczalna data to gwiazdka tego roku, aczkolwiek niektórzy przypuszczają, że realnym terminem może być nawet początek przyszłego roku. Miejmy nadzieję jednak, że team odpowiedzialny za SC3 pokaże zęby i pazury i dostarczy nam grę w terminie.

Co zaś się tyczy samej pozycji – wiemy, że będzie masa postaci do wyboru, przewiduje się powrót praktycznie wszystkich dotychczasowych zawodników występujących w serii. Już słyszę te uradowane okrzyki wielbicieli Hwanga czy Li Longa – trzymajmy kciuki za tą ewentualność. Poza tym oczywiście pojawi się maksymalnie rozbudowana opcja tworzenia własnych zawodników oraz, co dla wielu znacznie ważniejsze, możliwość dowolnego dobierania kolorów dla oryginalnych zawodników – wyobraźcie sobie blond-włosą Taki… albo różowego Nightmare'a. Tak, wiem, brzmi to strasznie. No i nie bardzo wiadomo co straszniej… Kontynuując aspekty oprawy wizualnej nie sposób nie napomknąć o arenach, z których kilka po prostu zapiera dech w piersiach. Standardowo maksymalnie dopracowany został dom rodzinny Ivy czyli Valentine Mansion – na ścianach wiszą wielkie obrazy przedstawiające rodzinę Isabelli, pod sufitem zaś misternie wykończone ogromne żyrandole. Bardzo klimatycznie zapowiada się też walka na tratwie unoszącej się na wodach wokół Zamku Ostrheinsburg w promieniach zachodzącego słońca. Miazga, naprawdę. Ale i tak nic nie przebije areny nazwanej Lost Cathedral, która zapowiada się na jedną z najpiękniejszych aren w bijatykach w ogóle – zalana wodą katedra, utrzymana w fioletowej konwencji, z cudownymi rzeźbami oraz refleksami światła na posadzce i kolumnach, „w której każdy rozpozna jakiś znajomy aspekt, a jednak całość do niczego nie jest podobna". To tutaj rozegra się ostateczna walka pomiędzy Siegfriedem i Nightmarem.

Wróćmy jednak na ziemię – czytajcie: do systemu gry. Perfekcyjne GI (zbicia) w końcu widać – pojawia się milion iskier, wybuchów, smug ognia i piorunów – generalnie każdy powinien wiedzieć, że udało mu się idealnie wyczuć przeciwnika i doskonale zbić jego cios, niewątpliwie ułatwi to zrozumienie rozgrywki oraz planowanie ataku/obrony. Co się tyczy jeszcze defensywy – można zbijać unblocki. I o ile może się to wydawać bezsensowne to trzeba zaznaczyć, że ciosy nieblokowalne zyskały znacząco na szybkości egzekucji. Dopracowano również animację nowych postaci (Tira, Setsuka) i w końcu ruszają się jak ludzie, aczkolwiek w dalszym ciągu styl walki Tiry podoba się niewielu. O nowych ciosach i zagraniach nie ma sensu się na razie rozwodzić, wszystkie kombinacje wydają się być jeszcze bardziej mordercze i zabierające więcej energii… Należy stwierdzić, że Namco już nie raz udowodniło, że podąża w kierunku przyśpieszania całej rozgrywki oraz zwiększania efektowności oraz przystępności swoich tytułów. To ostatnie może i nie jest specjalnie pozytywne, ale na pewno korzystne z punktu widzenia sprzedanych kopii. Jakie będzie SC3 przekonamy się, miejmy nadzieję, już niedługo.

Tekken 5.1

Ostatnia część Tekkena już dorobiła się miana najbardziej randomowej. Oznacza to, że tak naprawdę nawet doskonała znajomość systemu gry, sposobu poruszania się, zachowania postaci w powietrzu i przy ścianach nie gwarantuje przewidzenia tego, co może się stać na ekranie. Nie jest to dobre i większość graczy już się o tym przekonało – niektórym zajęło to dłużej, inni od początku podnosili takie tezy. Po wielkim turnieju bijatyk Evolution 2005, który odbył się niedawno w Kalifornii, takie stwierdzenia zaczęły pojawiać się nawet na najbardziej zatwardziałych amerykańskich forach internetowych. Jeżeli dodamy do tego jeszcze słaby balans postaci i niedopracowanie znacznej liczby ciosów to mamy obraz, jaką grą tak naprawdę jest Tekken 5. Biadolenie, biadoleniem, ale trzeba zauważyć jedną pozytywną rzecz – nie tylko gracze dostrzegli te braki w dopracowaniu (nota bene Tekken 5 miał mieć multum beta-testerów, którzy mieli dopracować tą część i wytknąć jej wady jeszcze przed wypuszczeniem na rynek – większość chyba przespała ten czas). Otóż Namco postanowiło troszkę przywrócić ludziom wiarę w siebie i wypuściło na automaty podrasowaną wersję T5, która zawiera znaczące zmiany w stosunku do oryginalnej wersji.

Z generalnych innowacji dotyczących wszystkich zawodników, należy wypunktować przede wszystkim całkowite bezpieczeństwo tech-rolla – nie ma już pułapek na ludzi uciekających w ten sposób. Każde zagranie, które w T5 mogło przeciwnika złapać z rolla, tutaj zostanie bez problemu zablokowane (oczywiście poza ciosami nieblokowanymi takiego Yoshimitsu). Jest to posunięcie dobre, jako że w tym momencie zostaje wyeliminowanych kilka bolesnych przegięć jak „ściana Bryana" czy pułapki po jugglach Rogera. Dodano też specjalny tech-roll do tyłu po ciosach, które powodują, że przeciwnik leci do tyłu szorując plecami po ziemi (musiałem tak to obrazowo przedstawić, inaczej nie da rady, heh) takich jak p, p+2 Bryana czy 1+2 Heihachiego. Wystarczy trzymać tył i postać odturla się na bezpieczną odległość. Kolejną zmianą jest zmniejszenie obrażeń, jakie dostaje postać leżąc na ziemi – ma to za zadanie zarówno zniwelować przewagę niektórych postaci w aspekcie okizeme (bicia leżącego) jak i przewagę innych (albo tych samych) pod ścianą. Na koniec dodam jeszcze jedną z najważniejszych zmian – system side-stepów (poruszania się po arenie) został zmieniony w kierunku tego z T4, a więc łatwiej będzie unikać ciosów wertykalnych – to również niewątpliwie pozytywny sygnał. Poza tym zmieniono wygląd pasków życia, no i dodano trochę „custom itemów" czyli rzeczy, które możemy kupić naszym fajterom.

Co zaś się tyczy zmian poszczególnych zawodników, to zostali oni potraktowani bardzo nierówno. Aczkolwiek trzeba przyznać, że widać pewną myśl przewodnią panów z Namco – postanowili raczej osłabić te lepsze postacie niż wzmacniać te słabsze. Inna sprawa, że znów nie wszyscy zostali potraktowani równo i jeżeli Bryan, Nina czy Steve rzeczywiście zostali osłabieni, to taki na przykład Devil Jin czy Ganryu nie uświadczyli żadnych negatywnych zmian, których niewątpliwie, w niektórych miejscach, potrzebowali. Wymienię tutaj kilka najważniejszych zmian (nie wszystkich), takich, które całkowicie przemodelowują sposoby grania niektórymi z tych mocniejszych postaci.

- **Nina** – g/p+1 nie może być używane w jugglach; d/p+1, 2 ma większe opóźnienie, oraz nie siedzi w jugglach; d, dt+3 ma opóźnienie na bloku; ss+2 ma większe opóźnienie. No cóż, większość ludzi grających Niną po usłyszeniu tych rewelacji przeżyła zawał serca i leży na reanimacji. Ale trudno im się dziwić – nie będzie już juggli przez całą arenę zakończonych kapustą na wstającego, nie będzie niekaralnych wybić, ani napierania na przeciwnika non-stop bezpiecznymi ciosami. W końcu normalna postać czy kaleka? Zobaczymy.
- **Steve** – d/p+2 nie wybija bez CH; combo 1, 2, 1, 2 nie wybija na CH już w ogóle; zlikwidowano infinite (nieskończone combo); nie ma przejścia do Albatrosa po 1, 2, 1. Syn Niny ucierpiał również mocno – wybić nim teraz będzie całkiem trudno. Nadal jednak niewątpliwie będzie postacią do grania.
- **Feng** – dodano mu opóźnienia po t+1 oraz ss+4; d/t+3 nie przewraca już na CH. Zmieniono więc to, co było totalnie przegięte u tej postaci. Jednak w dalszym ciągu ma on niesamowity potencjał i nie zdziwiłbym się gdyby pozostał na swojej pozycji w rankingu przepakowanych postaci.
- **Bryan** – t+1 nie wybija bez CH i ma opóźnienie; 1, 2, 4 ma większe opóźnienie; stun po ws+3 jest nie do wyrwania. Generalnie zmiana tego, że t+1 już nie wybija, spowodowała, że Bryan poważnie osłabł. Do tego nie siedzi mu już przegięta ściana oraz nie ma możliwości dobicia przeciwnika po p, p+2. Nadal jednak umie mocno przywalić, tylko trzeba się bardziej napracować.
- **Heihachi** – zniknęło niesławne zagranie 2, 2~1 i gwaranty po nim. Heniek nie ma już tej taniochy jednak według znawców nadal jest jedną z mocniejszych postaci, bo poza tym nie został osłabiony. Nie można już więc grać na jedną rzecz bez końca. Chyba dobrze.
- **Roger Jr.** – p+1, 2, 1, 2 nie daje już możliwości jugglowania, takich jakie były w T5; d/t+3, czyli popularny ogon, jest bardziej karalny. Poza tym nie siedzą już mu wszelakie pułapki na tech-rolla. Co spowodowało, że masa ludzi odwróciła się od tej postaci. No i dobrze, pokemonom dziękujemy.

Wymieniłem tylko kilka postaci – reszta zyskała przeważnie nieznaczne usprawnienia, których nie warto w tej chwili wymieniać. Również dlatego, że Tekken 5.1 nie pokaże się nigdy na konsole – to jest tylko i wyłącznie wersja automatowa. Krążą pogłoski o rychłej wersji 5.2, która to już najpewniej ukaże się na domowych platformach. Ale to daleka przyszłość – a my cały czas gramy w Tekkena 5.0…

Evolution 2k5

17 sierpnia zakończył się największy turniej wszech bijatyk na świecie, czyli coroczne Evo. Rozgrywki obejmowały T5, TTT, 3S (Street Fighter 3: Third Strike), GGXX:R, MvC2, ST (Super Turbo), CvS2 oraz turnieje 5 na 5 w 3S i T5. Na wschodnie wybrzeże USA zjechali się gracze z całego świata, w tym również najlepsi (podobno) w 3D Koreańczycy i najlepsi w 2D (na pewno) Japończycy. Nie pojawili się jednak wszyscy czołowi gracze na świecie z powodów prozaicznych – nie dostali wiz na wjazd do Stanów. Cała impreza trwała tydzień, rozegrano tysiące fajtów. a wyniki są następujące:

Tekken 5:
1 - Crow (Steve)
2 - Yuu (Feng)
3 - MadDogJin (Steve)
4 - Jra64 (Nina/Steve)

Pierwszy Amerykanin, drugi Japończyk... Najlepszy Koreańczyk dopiero trzeci. Cóż można powiedzieć – miejsce MadDogJina dziwi, ale gracze z USA już dawno udowodnili, że w Tekkena oni również mogą sięgać po najwyższe laury. Dobór postaci za to nie dziwi, tak wyglądają turnieje – gra się tym kim można wygrać i kim przychodzi to najbezpieczniej.

Tekken Tag:
1 - Qudans
2 - Ryan Hart
3 - Tomhilfiger
4 - Slips

Wszyscy myśleli, że Ryan nie będzie miał tutaj godnych przeciwników, ale okazało się, że ktoś poza nim jeszcze gra w tę grę. No i pierwszy był Qudans z Korei, Ryan dopiero drugi. Cieszy trzecie miejsce Hilfigera, ciekawe czy grał Niną...

SF3: Third Strike:
1 - Ohnuki (Chun-Li)
2 - Justin Wong (Chun-Li)
3 - Nitto (Yun)
4 - Mester (Ken)

Dodam tylko, że kolejne cztery miejsca okupowane były przez... trzy Chun-Li i Dudley'a. Widać kim gra się najłatwiej. Smuci fakt, że Mester porzucił postać czegoś jednak wymagającą (Yun) na rzecz kolejnego topa – Kena. No i Justin trzyma swoją świetną, kapiarską formę. Na Ohnukiego i jego niekonwencjonalną Chun już jednak rady nie dał. Nie ma żadnej Makoto – podobno nikt nią już nie gra, ech.

GGXX:R:
1 - RF (Faust)
2 - Kindebu (Eddie)
3 - Miu (Sol)
4 - Marneto (Eddie)

Tutaj z kolei kolejne cztery miejsca należały do trzech Eddie i Slayera. Sytuacja analogiczna jak w 3Sie. RF podobno gra tym Faustem tak, że nie wiadomo co się dzieje, a wydawałoby się, że w GGXX to nic dziwnego, hehe. No i Miu, który znalazł się Solem w pierwszej trójce – brawo!

Z ciekawszych wydarzeń w inne gry należy wymienić tylko czwarte miejsce Justina Wonga w MvC2, grę, której był niekwestionowanym królem przez kilka ostatnich lat, oraz zwycięstwo Giana grającego Dhalsimem w Super Turbo. Turniej 5 na 5 USA vs Japan w T5 wygrała reprezentacja USA 14-11, zaś turniej 5 na 5 USA vs Japan w 3S wygrała reprezentacja Japonii 20-5. Nie było na Evo Soul Calibura 2 ze względów jasnych – po „szopce", jaką odstawili gracze w SC2 na poprzedniej edycji organizatorzy stwierdzili, że turniejów w tę grę nie będzie. Kiedy zobaczymy polskich graczy na tej imprezie? Pewnie jeszcze nieprędko, ale miło by było zagrać z najlepszymi.

King of Iron Fist Tournament PL

Nasz rodzimy oficjalny turniej Tekken 5, organizowany przez Sony, również miał finał w tym miesiącu. 14 sierpnia do Gdańska zjechali się prawie wszyscy zwycięzcy eliminacji (tych, które wymieniłem miesiąc temu oraz kolejnych) żeby wziąć udział w rozgrywkach finałowych.

Miejscówka była bardzo fajnie zorganizowana – wielki namiot, masa standów z PSP i PS2, DJ puszczający muzę, no i oczywiście specjalny „samochód z padami" ewentualnie „budka z hot-dogami" jak ochrzcili sławny pojazd Namco gracze. Jak zawsze niezwykle miło było spotkać tekkenowych znajomych, którzy rzadko kiedy zbierają się w tak pełnym składzie w jednym miejscu. Po tonie free-fightów zaczęła się pierwsza faza rozgrywek, w której brało udział 64 graczy (to była 1/32 więc), a grano do dwóch wygranych, po dwie rundy. Od razu pierwsza i do tego niesamowicie wielka niespodzianka. Główny faworyt turnieju – Swayman trafił na swojego długoletniego sparring-partnera Kilgora i... odpadł! Trochę dziwne, że doszło w ogóle do takiej walki w początkowej fazie rozgrywek, bo ludzi, którzy przyjeżdżają z jednego miasta i grają ze sobą non-stop prawie dziesięć lat, przeważnie się na turniejach rozstawia... Ale co zrobić – Kilgor był praktycznie jedyną osobą, która miała tak duże szanse na wyeliminowanie Sway'a i tego dokonał – tym bardziej, że w tej fazie grało się na padach podłączonych do „budki z hot-dogami", które przeżyły tak wiele, że praktycznie w ogóle nie nadawały się do gry. Wszyscy pozostali faworyci przeszli tę fazę (niektórzy nie bez problemów), często walkowerami, których okazało się być całkiem sporo. Praktycznie od razu zaczęła się następna część turnieju (1/16), również rozgrywana na nieszczęsnej „przyczepie". Tutaj już często trafiali na siebie znani gracze – w tej fazie odpadła Tenshi, której ciekawa gra Yoshem jednak nie dała rady Grishy i jego Mardukowi – jego tackle w tej części, to chyba wymysł jakiegoś pokręconego umysłu. Również Mashter (Steve) musiał uznać wyższość Petera (Bryan), zaś Reset (Nina) przegrał z Ickiem, który pierwszą walkę co prawda przegrał Xiao, ale następne dwie wygrał zmieniając postać na Bryana. W dwóch pierwszych fazach pożegnaliśmy jeszcze kilku innych dobrych graczy, czasem zwycięzców eliminacji w poszczególnych miastach – dalej nie zakwalifikowali się między innymi: Devil (brat Matta, grający Fengiem), Subtag (Jack-5), Grizzly (Ganryu), Punisher (Bryan), Cigen (znakomita gra Xiaoyu!), Gajda (Xiaoyu), Francuz (Christie), Bumela (Nina), Szabla (Lee).

Gdy zostało już tylko 16 graczy, to jest od 1/8, całe szczęście zrezygnowano z „przyczepki" i przeniesiono pojedynki na telewizor podłączony do wielkiego telebimu, także wszyscy mogli obserwować bez problemu walki najlepszych. Tu już nie było przebacz – każdy grał najskuteczniej jak umiał. No i w końcu można było podłączyć własne pady. W tej fazie odpadli kolejni dobrzy gracze – taka kolej rzeczy. Z ciekawszych pojedynków: Campos (aka Sholes, aka Godfeng...), grający oczywiście Fengiem, przegrał ze swoim odwiecznym nemezis – Leiem, którego tutaj prowadził Gubu. Icek (Xiao), który, jak sam twierdzi, jest już za stary na tę grę, nie podołał Peterowi i jego Bryanowi. Kilgor (Wang) przegrał z Mattem (Julia), głównie poprzez nieznajomość postaci oraz brak doświadczenia turniejowego. Odyn, męczący się Paulem, nie dał rady Kaczce i jego średnio finezyjnej grze Craigiem. Ozdobą tej fazy rozgrywek był pojedynek Robsona (Steve) z Boskonem (Nina), z którego zwycięsko wyszedł ten drugi – obaj zaś zaliczani byli do faworytów turnieju. W tej fazie odpadłem również ja, grając Xiao, a trafiłem oczywiście na Kurka (Bryan). Mogę powiedzieć jedynie, że było blisko i gdybym trochę więcej ćwiczył w T5, to kto wie... Poza tym, jak to dobrze powiedział Liberty, w takich sytuacjach dobrze widać różnice potencjału postaci.

Następnie odbyły się ćwierćfinały, które zleciały jak z bicza trzasnął i generalnie mało kto je pamięta, heh. Ważne, że do finałowej czwórki zakwalifikowali się Boskon, Matt, Kurek i Peter. Starcie Boskona z Kurkiem nie pozostawiło wątpliwości, kto lepiej zna tą grę – Boskon nie dał większych szans Kurkowi i jego Nina przeszła do wielkiego finału. W drugim starciu Matt wyeliminował Petera, który, przypominam, wcześniej pozbawił możliwości dalszej gry między innymi Mashtera oraz Icka. W walce o trzecie miejsce Kurek niespodziewanie wziął Jina i bez problemu wygrał z Peterem.

Finał rozgrywał się przy głośnym dopingu wszystkich pozostałych zawodników i reszty widowni. Doskonale było w nim widać, kto kogo lepiej rozpracował. Boskon zauważył, że Matt rzadko kiedy się schyla i zaczął grać na podcinkę Niny o sugestywnej nazwie „wipe the floor". Matt często łykał to ścięcie, a gdy zaczął blokować, Boskon zmienił taktykę i stosował na kucającą Julię wybicie. Taktyka przyniosła pożądany efekt, Matt nawet w ostatniej walce zmienił postać na Steve'a, ale nic to nie dało. Boskon wygrał wycieczkę do L.A. oraz tytuł oficjalnego mistrza Tekkena 5 w Polsce. Gratulacje!

1) Boskon (Nina)
2) Matt (Julia, Steve)
3) Kurek (Bryan, Jin)
4) Peter (Bryan)

reVolution 2005

10-11 września, we Włocławskim Centrum Kultury, we Włocławku oczywiście, odbędą się turnieje w najpopularniejsze bijatyki 2D i 3D. Gry turniejowe to: Tekken 5; Street Fighter 3: Third Strike; Guilty Gear XX: Reload; Soul Calibur 2.

Całość organizowana jest przez Slide'a (główny organizator) oraz Ice'a (turniej SC2 – Impact 2). Można mieć pewność, że wszystko będzie przebiegało gładko, sprawnie i po myśli graczy – za organizowanie biorą się ludzie doświadczeni, którzy wiedzą, o co biega w bijatykach i turniejach dla prawdziwych graczy. Nagrody nie byle jakie – konsole GameCube!
Liczba miejsc ograniczona i trzeba się wcześniej zapisać – polecam zajrzenie na forum Neo+ (Fight Club), gdzie sprawdzicie wszelkie szczegóły. Przyjazd zapowiedzieli wszyscy najlepsi gracze w Polsce. Nie byłoby więc przesadą nazwać te zawody Mistrzostwami Polski! Zapraszam do zapisywania się – macie czas do 4 września. ■■

CDPROJEKT i ULTIMA

Zapraszają na:

Pierwsze Oficjalne Mistrzostwa Polski

Nagroda główna: Wyjazd na Mistrzostwa Europy PES do Włoch!

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Warszawa, 3 września 2005

Goście specjalni - uczestnicy turnieju:

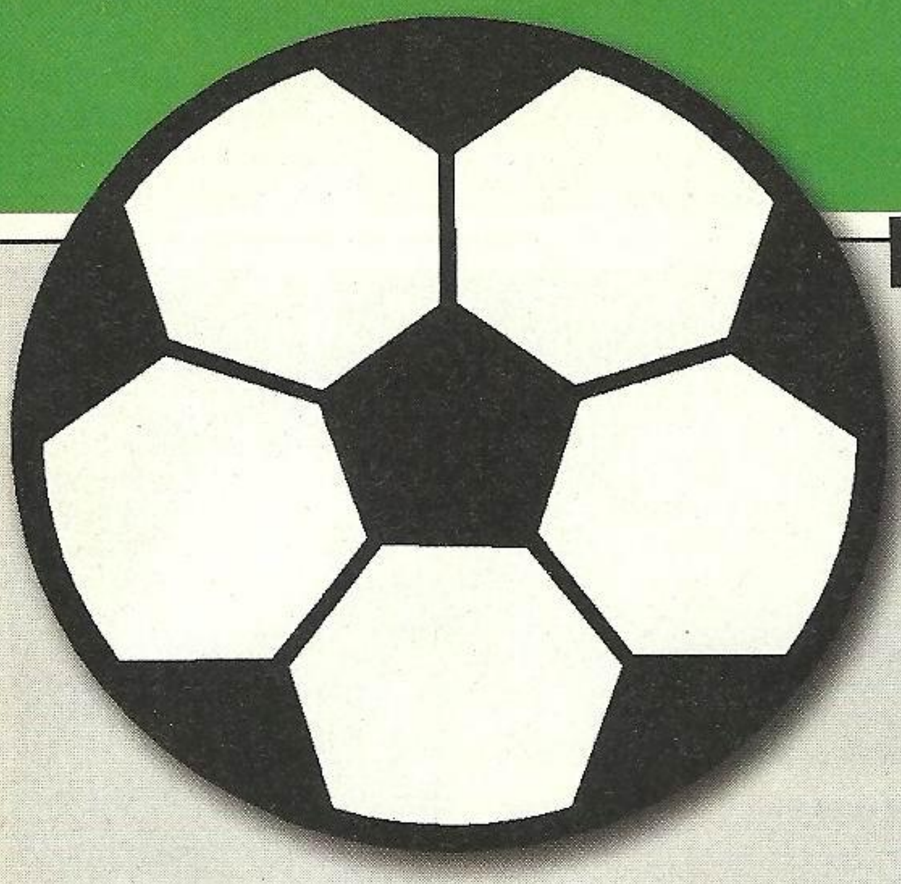
Peja • DJ Decks • Red • Vienio (Molesta) • Pele (Molesta) • DJ Perez

Dodatkowe informacje i rejestracja zawodników na stronie: www.mistrzostwa.cdprojekt.com - liczba miejsc ograniczona

Patronat medialny: wp.pl gry.wp.pl | neo PLUS www.neo-plus.pl

PlayStation i „playstation" są zarejestrowanymi znakami handlowymi sony computer entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. KONAMI i PRO EVOLUTION SOCCER™ są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub z znakami handlowymi KONAMI CORPORATION. Wszystkie inne prawa autorskie i znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli i są wykorzystane za licencją.

PlayStation 2 KONAMI



WINNING ELEVEN 9 CZYLI PRO EVOLUTION SOCCER 5 ver. beta

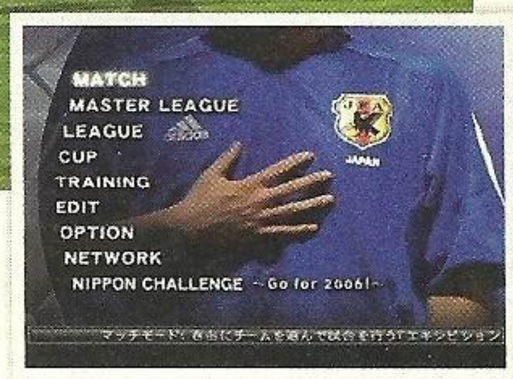
Bez zbędnego zrzędzenia przejdę od razu do rzeczy – nie tego się po Winning Eleven 9 spodziewałem. Sądziłem, że tym razem obejdzie się bez większych zmian, a programiści co najwyżej jeszcze trochę podkręcą świetny system z Winning Eleven 8 Liveware Evolution. Przez wielu fanów uważany za najlepszy. Jednak Konami jak zawsze zaskoczyło graczy i przygotowało całkiem sporo zmian, które nie każdemu przypadną do gustu, przynajmniej na samym początku przygody z tą grą. OK, chwila refleksji, ot tak – na dobry początek.

txt: Marcellus

DZIEWIĄTA CZĘŚĆ NA DZIESIĄTE URODZINY

KONAMI DOPIESZCZA SWOJĄ PIŁKĘ JUŻ OD DEKADY!

Licencja na Arsenal zaowocowała nowymi strojami, w których ta drużna będzie występować w swym ostatnim sezonie na Highbury.



Co roku, gdy pojawia się kolejny Winning, fani narzekają, że nie mogą się przyzwyczaić, że tamten system (do wyboru: strzałów, podań, dryblingów, itd.), był lepszy, a teraz to jakiś crap i co to w ogóle w mordę ma być!? Po paru tygodniach narzekania milkną i tylko kilku najbardziej zatwardziałych przeciwników gra w część poprzednią, przynajmniej do czasu ukazania się kolejnego Pro Evo (czyli przez trzy miesiące) lub części „evolution" danego Winninga, która pojawia się zazwyczaj mniej więcej pół roku później. I tu dochodzimy do sedna – Winning Eleven 9 rzuca trochę światła na PES5, ale wiadomo też, że Pro Evo będzie nieco inne. Pytanie tylko – w których elementach, bo w przypadku WE9 jest mnóstwo rzeczy, które bardzo mi się podobają i wolałbym, żeby pozostały na swoich miejscach, ale jest też kilka spraw, które nie bardzo mi przypasowały.

Zinedine Zidane

Zizou wraca do gry w reprezentacji Francji, ale to już chyba nie będzie to samo. Tak jak WE9, choć wyglądem zbliżone jest do PES4, to jednak diametralnie się od zeszłorocznej odsłony różni. Wiem, że dla laików kolejne części Winning Eleven/Pro Evo wyglądają niemal zupełnie tak samo, ale wprawne oko fana błyskawicznie dostrzeże zmiany. A raczej poczuje je w palcach – bo to właśnie w samym systemie gry Konami zmieniło najwięcej.

Hmm... Momentami wydaje mi się nawet, że nieco przegięli z dążeniem do realizmu... Otóż tempo gry dość mocno spadło, a to przez zmienienie fizyki piłki i podań. Futbolówka jest wyraźnie cięższa niż w Pro Evo 4 przez co podania wolniej docierają do celu i na dokładkę dość często są niedokładne. Szczególnie wtedy, gdy z pierwszej piłki chcemy podać w jakimś dziwnym kierunku. Teraz, żeby podanie było precyzyjne trzeba się dość dobrze ustawić, więc raczej nie zobaczycie już błyskawicznych i ultraprecyzyjnych podań po ziemi na kilkadziesiąt metrów. Ale to dobrze, bo w pewnym momencie zaczęło mnie już w Pro Evo 4 drażnić to, że niemal każde podanie idzie dokładnie do nogi i jedynym problemem jest przyjęcie. W tej części jest na odwrót – zawodnicy dobrze przyjmują piłkę i potrafią się świetnie zastawić, ale podanie musi być dokładne, a nie odpalane na patę.

Inną sprawą jest przestrzeń na boisku, której mamy zdecydowanie więcej niż kiedykolwiek, co jednak wcale nie sprawia, że łatwo się jest od obrońców uwolnić, albo swobodnie podawać i strzelać. Nie wiem, jak Konami to sprawiło, ale Winning Eleven 9 naprawdę wygląda jak mecz piłkarski. Wiem, powtarzam to od kilku już lat, ale tak właśnie jest – z każdą kolejną odsłoną gra staje się bardziej „piłkowa" w feelingu. Wracając do tematu – zazwyczaj obrońcy zostawiają trochę miejsca i nie od razu doskakują i próbują wyłuskiwać piłkę. Za to naprawdę dobrze podwajają, nie dają się mijać jak pachołki i co najważniejsze – świetnie odcinają kanały podań. Nie wystarczy już zrobić zawrotki przy linii, żeby nawinąć przeciwnika i swobodnie podać na dobieg do obrońcy dublującego pozycję bocznego pomocnika. To trzeba sobie wypracować. One-two, podstawowa broń na głupie AI, również nie sprawdza się już tak dobrze – obrońcy naprawdę świetnie kryją urywającego się napastnika. Podania na dobiegnięcie też działają inaczej, niż przyzwyczaiło nas Pro Evo 4 – o ile normalny „trójkąt" działa podobnie (ale często jest za mocny, a jeszcze częściej bywa przechwytywany), to już L1+trójkąt, czyli przerzucenie piłki nad obrońcami do urywającego się napastnika, zazwyczaj jest zdecydowanie za mocne i bramkarz spokojnie je wyłapuje. Czasami oczywiście działa, ale nie z „automatu". No i lepiej wchodzi podawane z daleka, najlepiej z własnej połowy. Tylko naprawdę świetni gracze potrafią wykonać krótkie podanie górą na dobieg, ale i tak nie jest to tak potężna broń, jak w PES4.

WINNING ELEVEN 9 i PRO EVOLUTION SOCCER 5 na PSP!

Już we wrześniu japończycy zagrają w WE9 Ubiquitous Evolution (WE9: Wszechobecna Ewolucja, hehe), my na europejską wersję PES5 na PSP poczekamy nieco dłużej – najprawdopodobniej do końca października. WE9/PES5 na PSP ma być bardzo zbliżone do swych starszych braci, jeżeli chodzi o zawartość i sposób gry, ale o tym dopiero przyjdzie się nam przekonać. Wiadomo natomiast, że będzie można wymieniać dane z wersją z PS2 (da się np. ściągnąć z dużej konsoli to, co sobie wyedytujemy) oraz, oczywiście, grać bezprzewodowo. Niestety, nie wiadomo jeszcze w ile osób.

Za to do gry wchodzi wreszcie zwykłe podanie „kółeczkiem", które w poprzednich częściach wykorzystywane było co najwyżej sporadycznie. Teraz, dzięki graczom którzy potrafią się nareszcie zastawić i nawet jak są mniejsi nie dają się od razu przepchnąć, zaczęło służyć za poważną broń do rozmontowywania obrony przeciwnika. Na dokładkę agresywne atakowanie podczas przyjmowania piłki najczęściej kończy się faulem (fauli w tej części jest mnóstwo!), co przy dość łatwych do trafienia rzutach wolnych sprawia, że należy bardzo uważać.

Podsumowując nowy system gry – jest bardziej skomplikowany i wymagający niż kiedykolwiek. Do tego stopnia, że przez kilka pierwszych spotkań czułem się kompletnie bezsilny – nie potrafiłem dobrze podać, bramki strzelałem raczej po błędach przeciwników, niż po jakichś ładnych akcjach i w ogóle nie wiedziałem co się dzieje. Ale już wiedziałem, że nienawidzę WE9, tak pozytywnie, budująco, bo nareszcie poczułem, że konsola stawia mi prawdziwy opór i naprawdę muszę się napracować, by zdobyć bramkę i wygrać mecz...

Choć tak po prawdzie – samo strzelenie gola dość często wystarcza, bo mimo poprawionego AI w defensywie oraz naprawdę dobrze zachowujących się bramkarzy, konsola nadal nie potrafi atakować z głową – ataki są schematyczne, a Sztuczna Inteligencja wyraźnie bazuje na umiejętnościach indywidualnych piłkarzy nie stosując jakichś wydumanych taktyk. Aha, wspomniałem o wolniejszym tempie gry i teraz muszę się z tego nieco wycofać. Owszem budowanie ataku pozycyjnego jest dość powolne, żmudne i męczy tak, jak zawsze męczy naszych reprezentantów, ale z drugiej strony najwięcej bramek pada po akcjach szybkich i dynamicznych, błyskawicznych rozegraniach oraz błędach i przechwytach. Nie powiem, że po kontrach, bo konsolę skontrować jest ciężko – zawsze trzyma przynajmniej czterech/pięciu obrońców na własnej połowie i tylko gdy przegrywa pod koniec meczu wprowadza dodatkowego napastnika kosztem uszczuplenia obrony. Czyli jest tak – niby jest wolniej, ale nie do końca, niby mamy więcej miejsca, ale też nie do końca – w polu karnym i jego okolicach konsola błyskawicznie doskakuje i podwaja, nie pozwala na dryblingi i blokuje strzały. Zdobycie bramki w tłoku i zamieszaniu jest naprawdę trudne.

Adriano

Nie dziwne, że konsola tak się stara – nowy system strzałów sprawia, że jak już odpalimy, to bramkarz szans ma niewiele – odległość do dwudziestu metrów jest śmiertelnie niebezpieczna, a strzały sprzed pola karnego wpadają częściej niż kiedykolwiek i na dokładkę są to potworne petardy. Szczególnie te z pierwszej piłki wyglądają rewelacyjnie! Ale żeby nie było za pięknie, Konami wrzuca nas na małą minę – otóż pasek strzału rośnie błyskawicznie i naprawdę niewiele trzeba, by przegiąć i posłać piłkę w trzydziesty rząd na trybunach. Oprócz tego przy strzałach z pierwszej piłki, podobnie jak podaniach, liczy się moment wduszenia przycisku, i na przykład gdy wdusimy za wcześnie – zawodnik machnie tylko nogą w powietrzu. Podobnie jest przy główkach – oto zapowiadana przez Konami pełna kontrola nad zawodnikami w pełnej krasie. Teraz nie wystarczy naciągnięcie paska i czekanie na efekt, lub nerwowe duszenie kwadratu przy dośrodkowaniach. Jest to trudne, ale trzeba się przyzwyczaić, bo wraz z „pełną kontrolą" dostaliśmy większą władzę nad poczynaniami zawodników na boisku. Kojarzycie akcję, gdy zawodnik biegnie koło piłki podanej na dobiegnięcie, ale jakoś nie kwapi się do jej przyjęcia, prawda? Teraz po jednoczesnym wduszeniu R1 i R2 możemy przejąć nad nim kontrolę i dosłownie zmusić go do wykonania jakieś akcji. Na przykład można spróbować przepchnąć obrońcę, by znaleźć się w lepszej sytuacji. Warto sobie ten manewr naprawdę dobrze przetrenować, bo jest po prostu niesamowity i daje ogromne możliwości!

Tak czy inaczej nowy system strzałów jest rewelacyjny, wymagający nieco więcej niż dotychczas, ale daje świetne efekty. Szczególnie przy strzałach z daleka zawodnikami mającymi umiejętność „middle shot", jak choćby Lampard i Adriano – kolesie sadzą takie bramki, że szczęka opada. Z drugiej strony Konami osłabiło loby, które w pewnym momencie stały się główną bronią w PES4 – po prostu bramkarze lepiej sobie z nimi radzą, i nawet kładąc się potrafią w ostatnim momencie podnieść ręce i odbić płaskiego loba (strzał i potem R1), zaś wysoki (L1 i kwadrat) dość często jest niecelny, tym bardziej, że teraz trzeba pasek strzału naciągnąć dużo mocniej niż kiedykolwiek. Aha, doszedł jeszcze tak zwany „controlled shot", czyli naciągnięcie paska i wduszenie R2 – dobrze wyszkoleni gracze potrafią ładować tym sposobem przepiękne gole wpadające do siatki po zatoczeniu ślicznego łuku. Wiecie, coś a la Del Piero lub Rui Costa.

Christiano Ronaldo

Ulubieniec wszystkich nastolatek jest śliczny jak gwiazda boys bandu, WE9 też jest śliczne, ale wielkiego postępu na pierwszy rzut oka nie widać. Widać za to, że PS2 zbliża się do granic możliwości. Na drugi rzut oka pojawiają się nowe animacje zachowań graczy – świetnie że są i fajnie, że są zupełnie nowe, ale szkoda jednocześnie, że nie zawsze idealnie zgrywają się z tymi starymi i niektóre przejścia pomiędzy nimi wyglądają niezbyt imponująco. Ale da się to spokojnie przeboleć, a przy widoku „wide" w zasadzie tego nie widać. Oprócz tego doszła pogoda zimowa, graczom leci para z ust, a na niektórych stadionach leży śnieg, jak na Łużnikach. Oczywiście tylko wokół murawy. W każdym razie – grafika podczas meczu została tylko nieco poprawiona, gra chrupie mniej niż zeszłoroczne WE8 (choć bardziej niż PES4), ale za to ogólny wygląd gry został nieco dopieszczony i menusy wyglądają mniej archaicznie.

Zawartość gry, to jak zawsze orzeszki w miodzie, szczególnie tryb edit doczekał się wreszcie dopieszczenia. Łatwiej wpisuje się nazwiska, jest więcej możliwości edytowania wyglądu graczy

DOCZEKALIŚMY SIĘ KOLEJNYCH KLUBÓW NA LICENCJI

ARSENAL, CHELSEA, DYNAMO KIEV, GLASGOW RANGERS, GALATASARAY I FC PORTO

Pomarańczową piłką będziemy mieli okazję zagrać tylko podczas zimowej aury.

MEMORIAL MATCH

Pod tą dziwną nazwą kojarzącą się z meczem old boyów, kryje się najlepsza innowacja w grze od czasu jej powstania i aż dziw bierze, że Konami tak późno ją wprowadziło. Otóż moi drodzy możecie już spokojnie zgubić te wszystkie zeszyty, w których zapisujecie wyniki spotkań z kumplami – od teraz wystarczy „podpisać" swoje option file na karcie pamięci, by w Memorial Match rozgrywać spotkania z kumplami, którzy również mają swoje „podpisane" option file na własnej memorce, a konsola wszystkie wyniki zapisze i na dokładkę dorzuci dodatkowe statystyki, a dokładniej ich średnie – strzały, faule, kartki, spalone, itd. Sprawa jest po prostu genialna – po kilku tygodniach grania będziecie mieli pełny przegląd sytuacji, bo swoje starcia z danym przeciwnikiem (oczywiście wyłącznie rozgrywane w trybie Memorial Match) można potem zweryfikować w specjalnym menu w Museum. W ten sposób dowiecie się, że np. z Michałem radzicie sobie dobrze i jesteście na plusie, ale na przykład z Maćkiem już nie do końca, a na Piotra to warto nieco bardziej potrenować obronę, bo strzela za dużo bramek. Takich przeciwników można mieć przynajmniej kilkunastu, choć wydaje mi się, że to już lekka przesada. I wszystko pięknie, ale nie zabrakło również zgrzytów. Na memorce mieści się tylko jeden podpisany profil, więc kumple, którzy nie mają własnej konsoli i karty pamięci nie zapiszą swoich wyników o ile nie zainwestują we własną memorkę. No i fajnie by było, gdyby konsola oprócz samych zwycięstw, porażek i remisów oraz średniej ze statystyk, zapamiętywała też dokładne wyniki i statystyki, składy, strzelców oraz „asystentów" każdego rozegranego przez nas meczu w trybie Memorial. I nie tylko. Bo chciałbym też wiedzieć wreszcie ile tak naprawdę spotkań rozegrałem i jak radzę sobie z konsolą, a nie tylko z żywymi przeciwnikami. Może kiedyś... A na razie cieszę się tym, co mam i od teraz kartę pamięci noszę już zawsze przy sobie – ta mała kieszonka w spodniach idealnie do niej pasuje, normalnie jakby do tego celu została stworzona, hehe.

SĘDZIOWIE W WE9 NIE SĄ PODATNI NA PRZEKUPSTWO, ALE TEŻ BYWAJĄ LUDŹMI TRUDNYMI I ZMANIERowanymi

(nawet takie opcje, jak wyjęcie koszulki ze spodenek lub założenie opaski na nadgarstek), a przenoszenie zawodników pomiędzy klubami jest łatwe i szybkie – błyskawicznie dołączyłem do Celticu Żurawskiego i Boruca, a Vieirę przeniosłem do Juve. Doczekaliśmy się kolejnych klubów na licencji – Arsenal, Chelsea, Dynamo Kiev, Glasgow Rangers, Galatasaray oraz FC Porto. Jest kilka nowych stadionów, wielkie możliwości kreowania systemu gry (każde ustawienie, na przykład 4-3-3, ma mnóstwo, naprawdę mnóstwo wariacji) i tak dalej, ale najważniejsze jest to, że WE9 w tym momencie jest najlepszą częścią serii. Jak zawsze. No i to, że PES5 może być chyba już tylko lepsze.

Jerzy Dudek

<Prywata – wracaj do zdrowia i zatrzymaj Anglię!> A teraz do rzeczy – bramkarze są lepsi, nie widziałem dotychczas żadnej krzywej akcji w ich wykonaniu. Dobrze wychodzą zarówno by skrócić kąt, jak i do długich podań, nie kładą się bez sensu przed pędzącym napastnikiem i potrafią obronić sytuacje wydawałoby się beznadziejne. Problem mają tylko ze wspomnianymi już strzałami z pierwszej piłki zza pola karnego, ale sytuacji w meczu do oddania takiego strzału nie jest zbyt dużo, a i tak większość prób jest niecelna.

Ale z Jerzym wiąże się też Liga Mistrzów, czyli Master League... O ile w samym schemacie nie zmieniło się zbyt wiele, to jest kilka rzeczy, które ujęły mnie za serce. Po pierwsze, już na starcie gra automatycznie (!) dobiera zespoły do lig i grupuje je wedle przynależności – mamy więc bez żmudnego klikania grupę z zespołami angielskimi, włoskimi, hiszpańskimi oraz mieszankę zespołów holenderskich i niemieckich. Aby to zmodyfikować trzeba w WE-Shopie wykupić odpowiednią pozycję, ale i bez modyfikacji jest to propozycja do przyjęcia z otwartymi ramionami. Po drugie – wyrównywanie formy przez meczami jest bronią obusieczną. Czasami wylosuje się zwyżka formy, ale też czasami forma potrafi spaść. Wydaje mi się, że częściej spada tym, którzy już wcześniej mieli względnie wysoką dyspozycję, ale chyba nie jest to regułą. No i teraz jest to po prostu menu, gdzie decydujemy, czy wyrównywać, czy też nie i po prostu zatwierdzamy swój wybór – szybko i sprawnie. I wreszcie po trzecie i (alleluja!) najlepsze.

Pamiętacie upierdliwy na maksa trening zawodników w przerwie pomiędzy sezonami? Zajmował całe godziny, jeżeli chciało się wytrenować wszystkich graczy, naprawdę szczerze nienawidziłem trenowania dryblingu, po nocach mi się te przeklęte pachołki śniły. Teraz jest to o wiele prostsze – każdemu z zawodników przydzielamy jeden z treningów (lub odpoczynek, co ważne, bo gracze szybko się podczas treningu męczą i stają się podatniejsi na kontuzje) i już, kolesie sami się trenują, a my tylko oglądamy wyniki. Dla absolutnych leniuchów jest też opcja treningu w pełni automatycznego. Nareszcie Master League odzyskała swój blask!

Antoni F.

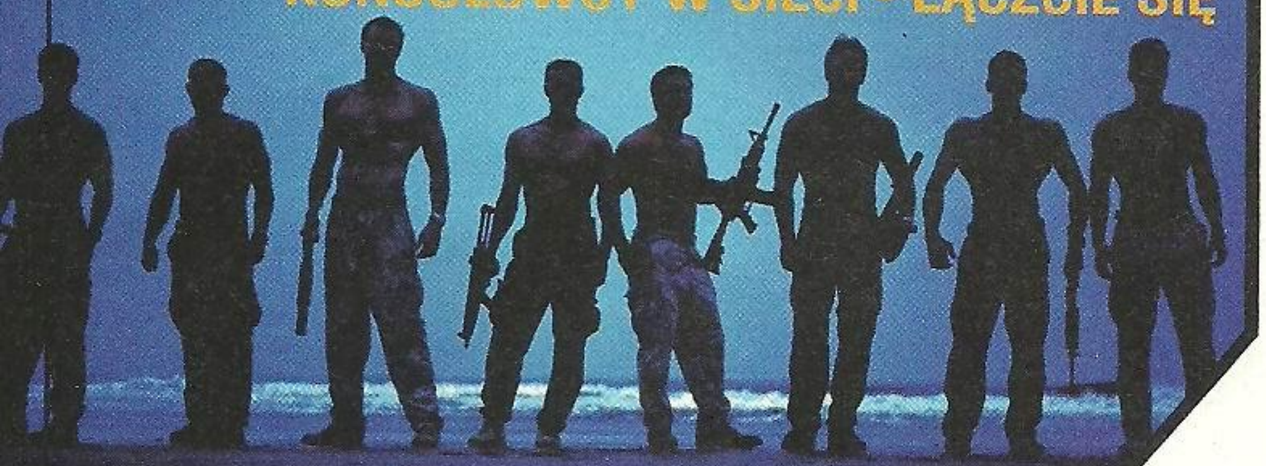
Na szczęście sędziowie w WE9 nie są podatni na przekupstwo, ale też bywają ludźmi trudnymi i zmanierowanymi. Niektórzy gwiżdżą każdą próbę przepychanki i nie tolerują wślizgów, ale na szczęście są dość wyrozumiali i jeszcze nie widziałem czerwonej kartki pokazanej z miejsca, bez wcześniejszego ostrzeżenia. Tylko czasami gwiżdżą zbyt często przez co gra jest rwana. Choć z drugiej strony wolę to, niż zagranie całego niemal meczu bez jednego faulu, wyjścia piłki w aut lub na róg, co w PES4 zdarzało mi się całkiem często. Niestety, niektórzy z nich zapominają o przywileju korzyści i dość rzadko go stosują. Ale sam przywilej zmienił się na plus – nie zauważyłem jeszcze sytuacji, by sędzia nie odgwizdał jeżeli drużyna nim obdarowana straci szybko piłkę. Ale z tego wszystkiego najbardziej podoba mi się fair play. Otóż w WE9 zawodnik nie musi być już sfaulowany, by odnieść kontuzję. Ba, kontuzja wcale nie musi się od razu ujawnić! Czasami wystarczy ostry, ale czysty wślizg, by piłkarzowi coś się stało. A wtedy leży bezradnie na murawie i czeka zmiłowania sędziego, który, jak się okazuje, wcale ślepy nie jest i przerywa grę, by sprawdzić, co się dzieje. A potem wznawia ją rzutem sędziowskim (!), a piłkarze drużyny przeciwnej odkopują piłkę do bramkarza teamu, którego gracza właśnie zniesiono (!!). Patent jest tak fachowy, że nie oddycham!

Thierry Henry

Zwany czasami Michaelem Jordanem piłki nożnej jest jednym z najlepszych piłkarzy świata. W przypadku WE9 „jednym" można sobie darować – to najlepszy symulator piłki nożnej, jaki dane mi było oglądać. Wiem, że import nie jest tani, ale zdecydowanie warto – do premiery PES5 jeszcze ponad dwa miesiące (gra ma się ukazać pod koniec października), więc jeżeli nie możecie się doczekać, to nie wahajcie się ani chwili – WE9 warte jest każdej wydanej na nie złotówki, jena, dolara, euro... ■ ■

ONLINE WORLD

KONSOLOWCY W SIECI - ŁĄCZCIE SIĘ



HANDHELDY I...

W ciągu ostatniego miesiąca w sieciowym światku wiało nudą. Dlatego weźmy wreszcie pod lupę handheldy i zobaczmy, w co jeszcze będzie warto zagrać online w tym roku. [wrog]

Kieszonkowy multiplayer

Firmy Nintendo i Sony zauważyły, że w pozycjach z rozbudowanym multiplayerem drzemie olbrzymi potencjał i warto wyłożyć trochę gotówki, aby przygotować zaplecze dla developerów. Dlatego też zarówno Dual Screen, jak i PSP obsługują technologię Wi-Fi. Co kryje się za tym magicznym skrótem?

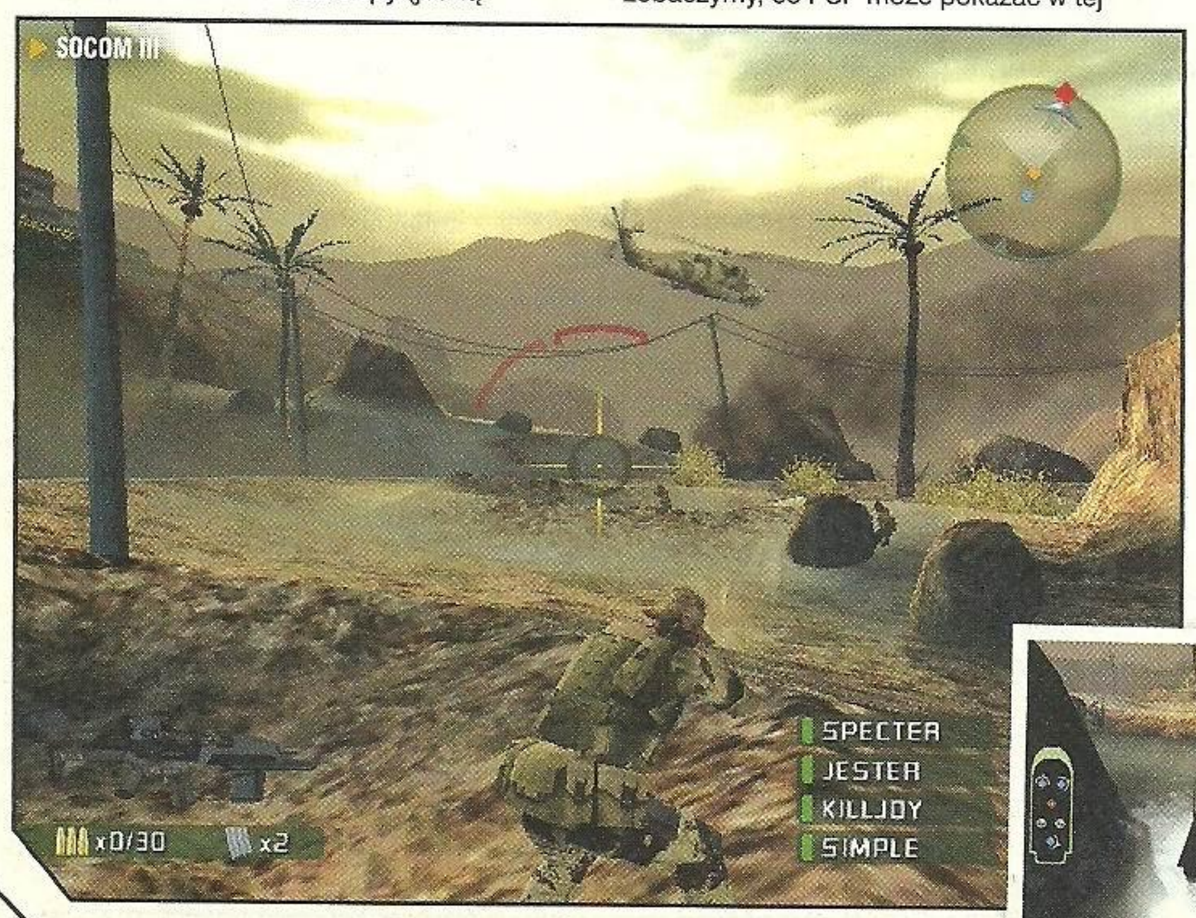
Wi-Fi (Wireless Fidelity) to standardy opracowane na potrzeby budowania bezprzewodowych sieci komputerowych, w których wszystko opiera się na komunikacji radiowej. Dzięki temu użytkownicy mają zapewnioną dużą mobilność. Jeśli nadal za bardzo nie kojarzycie, o co w tym chodzi, to wyjaśnię w najprostszy sposób. Wi-Fi jest to sieć bez jakichkolwiek kabli. Wystarczy mieć przy sobie urządzenia wykorzystujące tę technologię (tutaj kieszonsolka) i znaleźć się w obszarze zwanym hotspotem, aby uzyskać dostęp do sieci. Hotspoty znajdziemy na rynkach dużych miast, uniwersytetach i lotniskach. Jeśli mieszkacie w mniejszym mieście, a w takich raczej na razie trudno o darmowy dostęp, to możecie zbudować hotspot we własnym zakresie w domu i również cieszyć się rozgrywką multiplayer.

Dawno temu Nintendo poinformowało, co przygotowuje dla graczy pragnących rozkoszować się rozgrywką online. Wraz z IGN Entertainment i GameSpy (jedną z przodujących firm zajmujących się tą dziedziną elektronicznej rozrywki) pragną stworzyć niezwykle prosty i, co najważniejsze, darmowy system grania z ludźmi na całym świecie wykorzystując bezprzewodową technologię. Wejście do serwisu nie będzie wymagało żadnej subskrypcji, kart kredytowych czy innych cudów. Jesteś w zasięgu hotspota, wkładasz grę i walczysz z kimś po drugiej stronie globu, tak jakby był tuż obok ciebie. Dodatkowo będziemy mogli wybrać z kim chcemy zagrać: ze znajomym czy z obcym, z kimś tuż obok lub będącym bardzo daleko. Pierwszą grą wykorzystującą te dobrodziejstwa ma być Animal Crossing DS, gdzie będziecie mogli wzajemnie nawiedzać swe wioski, skorzystać z tekstowego czatu, czy wymieniać się przedmiotami. Na razie tylko tyle wiadomo, ale raczej na pewno na tym się nie skończy.

Sony podeszło do sprawy nieco inaczej. Japoński gigant nie zamierza budować wielkiego systemu i hostować na nim każdej pozycji. Wszystko leży w rękach developerów i tego, jak oni zamierzają wykorzystać Wi-Fi konsolki. Jak na razie w tej kwestii przodują twórcy WipEouta, który doczekał się już kilku dodatków (tzw. Gamma Packów) z nowymi trasami, skinami i innymi bajerami, a dzięki takiemu zabiegowi gra się nie nudzi. Niedługo pojawi się kieszonkowa wersja Socoma i wtedy zobaczymy, co PSP może pokazać w tej kwestii, ponieważ gier z trybem online nie ma póki co zbyt dużo. Są za to te ze zwykłym multiplayerem, a w tym przypadku z pomocą przychodzi opisywany już wcześniej na łamach kącika Xlink Kai. Stawiasz własnego hotspota, ściągasz program i konfigurujesz. Możesz wtedy skorzystać z trybu multiplayer nie mając w pobliżu drugiego PSP.

Ponadto, kieszonsolka Sony od czasu wypuszczenia softu 2.0, pozwala na wygodne przeglądanie stron internetowych, co na DSie nie będzie możliwe. Przeglądarka zawarta w tej wersji oprogramowania obsługuje HTML 4.01 i pozwala na przeglądanie większości stron.

Jeśli kręci Was taki rodzaj rozgrywki, to możecie śmiało zainwestować w jeden z handheldów, bo z pewnością znajdziecie coś dla siebie.



▶ Socom III Public Beta info

Sony America z pewnym poślizgiem dostarczyło wreszcie na terenie Stanów Zjednoczonych bety trybu online trzeciej części najpopularniejszej strzelanki na PlayStation 2. Zapowiadano, że będą wyciągane surowe konsekwencje w stosunku do osób, które spróbują wypuścić do sieci filmy, screeny lub inne informacje dotyczące testów. Jak to zwykle bywa sporo osób ma słowa Sony w głębokim poważaniu i już kilka dni po terminie dostarczenia płyt, w sieci wylądowało sporo interesujących materiałów.

Dostarczona wersja gry jest niestety dość biedna i zawiera tylko jedną mapę. Tak się złożyło, że jest to „polska" mapa nosząca nazwę Harvester. Polska w oczach developerów, to rozległe łąki z licznymi pagórkami, kilkoma domkami i charakterystycznym wiatrakiem (najwyraźniej coś im się z Holandią skojarzyło. Poland – Holland, whateva...). Wszystko w późnojesiennej oprawie. Takie wrażenie odnosi się po obejrzeniu kilkunastu filmów.

Zapowiadano rozległe tereny i tak właśnie jest. Obszar, po którym poruszają się gracze jest naprawdę bardzo rozległy i korzystanie z pojazdów pomaga w znaczący sposób. Potwierdziło się również to, że samochodem nie da się nikogo rozjechać, a jedynie przewrócić. Bardzo dobrze, bo dzięki temu pojazdy nie zostaną już na starcie zbanowane wśród graczy, a ich użytkownicy nie będą słyszeć, że są „n00bami".

Z tego co widać, rozgrywka wraca do korzeni, czyli pierwszego Socoma. Potrzeba znacznie mniej nabojów niż w drugiej części, aby powalić kogoś na ziemię. Sporą część graczy cholernie to ucieszyło.

Jednak to interfejs gry wywołał największe zaintersowanie. Pojawiła się na przykład specjalna opcja, dzięki której możemy dokładnie przyjrzeć się mapom w każdym z wariantów. W menu pokoju wybieramy jedno miejsce z trzech możliwych, w którym pojawimy się po rozpoczęciu gry (tzw. spawn point). Z ciekawostek warto wspomnieć, że nazwy skinów postaci (Seal/Terrorist 1,2 itd.) zmieniły się w imiona i nazwiska. W betce mamy do czynienia z Henrykiem Kopernikiem, Krzysztofem Grycem, Bogdanem Kuraszem i Michaelem Banachem.

Najbardziej interesująco wygląda część menu zwana Socom 3 Online Community, gdzie znajdziemy: newsy dotyczące gry, ankiety, fora, listy rankingowe (nowość: miesięczne, tygodniowe, obejmujące tylko listę znajomych), opcję pozwalającą zdać raport na cheatera lub poinformować o znalezionym błędzie gry. Jest też socomowa skrzynka pocztowa, pomoc, system umawiania klanówek. Robi wrażenie, ponieważ czegoś podobnego jeszcze nie było. Nawet system wbudowany w Halo 2 nie dawał aż takich możliwości.

Najgorszą informacją może być dla niektórych ciągły brak potwierdzenia daty europejskiej premiery. Zawsze było tak, że kiedy w USA pojawiała się finalna wersja u nas dopiero startowały testy. Miejmy nadzieję, że teraz będzie inaczej.

Najciekawsze gry online, w które będzie można zagrać do końca tego roku:

Tylko Xbox
Far Cry Instincts
MotoGP Ultimate Racing Technology 3
Kingdom Under Fire: Crusaders

Tylko PlayStation 2
Jak X: Combat Racing
Resident Evil Outbreak File #2
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs

Na obu konsolach
25 To Life
America's Army: Rise of a Soldier
Battlefield 2: Modern Combat
Burnout: Revenge
Brothers In Arms: Earned In Blood
Call of Duty: Big Red One
Delta Force: Black Hawk Down
FIFA 06
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Pro Evolution Soccer 5
NBA Live 06
SSX On Tour
Star Wars: Battlefront II
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

▶ News

Xbox Live rośnie
Pod koniec lipca liczba użytkowników sieciowego systemu Microsoftu przekroczyła barierę 2 milionów, a wypuszczone dodatki do gier ściągano już 20 milionów razy. Nie poinformowano jednak czy w statystykach brane są pod uwagę również osoby korzystające z trialów i czy ściągane dodatki, to także update'y.

Forza online
Pod adresem **http://community.forzamotorsport.net** uruchomiono serwis dotyczący tego wspaniałego racera na konsolę Microsoftu. Można tam sprawdzić również swoje statystyki z Xbox Live i przejrzeć około 1400 list rankingowych.

Halo 2 update
Pojawiła się kolejna łatka do Halo 2. Wyeliminowano błąd teleportu na mapie Relic i wprowadzono kolejne zabezpieczenia przeciwko cheaterom. Nie można już używać żadnych modyfikacji map i zapisanych stanów gry. Wykrycie czegoś takiego wiąże się z automatycznym zbanowaniem użytkownikowi trybu Matchmaking. Jeśli uważasz, że grałeś z cheaterem możesz wysłać e-mail na adres: **h2cheats@microsoft.com** podając w nim informacje dotyczące zaistniałej sytuacji, swojego GamerTaga, GT cheatera oraz link do logów z gry w serwisie bungie.net.

Grabarz

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

Tak naprawdę nie dzieje się nic.

Stał się jakiś wielki dramat na rynku gier. Właściwie pokątnie zaczyna się już powoli wpadać w panikę, ponieważ tak do końca nikt nie wie czym się to wszystko skończy.

Dramat zaczął się już jakiś czas temu, choć niewiele osób zwróciło na to uwagę. Otóż grafika w grach przestała się rozwijać w tempie tak drastycznym jak dotąd. Flagowy przykład skoku PSX –> Dreamcast i drugiego skoku Dreamcast –> PlayStation 2. Teraz znowu dema gier na PS3 i X360 pokazują, że największe wrażenie robią dane techniczne. Gorzej z obrazkami, których prawdziwość nie sposób ocenić. Jeśli za to macie gdzieś nagrane pierwsze obietnice dotyczące PlayStation 2, czyli renderki mające pokazać moc tej konsoli – zobaczycie jak niewiele różnią się od zapowiedzi PS3.

Wątpliwości też nie ulega, że i rynek gier przestał się rozwijać tak kreatywnie. Zdecydowana większość tytułów, na jakie teraz wszyscy czekamy, to kontynuacje. Prawdopodobnie w najbliższym czasie nie pokaże się nic nowego, co mogłoby zatrząść rynkiem, a byłoby nowym tytułem. Mało tego! Na PSP ukazuje się gra Metal Gear Solid AC!D, która właściwie wcale nie musiałaby być grą o przygodach Snake'a, bo ani scenariusz nie przystaje, ani typ rozgrywki. Jednakże AC!D Metal Gearem się staje, bo wiadomo, że dzięki temu lepiej się sprzeda. Niby tak. Ale prawdę powiedziawszy opisywana gra zdobyłaby bez wątpienia rzesze wielbicieli i bez Snake'a – jest po prostu fajną karcianką dla dorosłych z niezłym patentem graficznym, który w sposób bardzo sugestywny sprzedaje graczowi napięcie. Szkoda ryzykować? Być może, choć jedną z podstawowych zasad biznesu jest ryzyko właśnie. W zasadzie bez ryzyka nie ma pieniędzy w biznesie. O co więc chodzić może?

Zbliżają się nowe konsole. Ich oddech czuć już w całym rynku. Cóż one zmienią? W zasadzie bardzo wiele, choć gry pewnie nie będą graficznie sięgały boskości. A to dlatego, że takie gry trzeba umieć napisać – samo zwiększenie mocy procesora niewiele zmieni. Znawcy rynku twierdzą, że na świecie jest zaledwie kilka zespołów, które potrafią sprawnie sklecić kod gier na wielordzeniówki. A reszta, kiedy my smacznie śpimy, walczy o życie z nowym sprzętem, wypłakując hektolitry łez. Czy jaśniejsze stało się dlaczego tak długo nie można było trafić na prawdziwe filmy z gier, a tylko filmy, które „dobrze odzwierciedlają moc obliczeniową"? Jest to pewnie jedna z kilku przyczyn. Można by też sądzić, a będzie to sąd słuszny, że spora część producentów po prostu ma już w nosie stare konsole, ponieważ – wbrew pozorom – trudniej na nich zarobić. Kolejna kluczowa dla biznesu zasada mówi, że łatwiej jest być pierwszym, niż najlepszym. Zważywszy na fakt, że w obu przypadkach można zarobić niemało, chyżo załapiecie, że łatwiej zarobić na grze średniej na PS3, czy X360, niż wybić się do pierwszej ligi na PS2.

Przykładów tego typu jest wiele. Weźmy na przykład fotokopiarki, popularnie nazywane xerokopiarkami. Co z tego, że firma Xerox nie jest jedyną, która robi te urządzenia? Byli pierwsi i nadal mają sporą część rynku, bo kopiarki kojarzą się z XEROwaniem i basta. A drukarki laserowe? Tu dość mocno wystartowała firma HP, która choć nie robi dziś ani specjalnie najlepszych drukarek, ani najtańszych, ani w ogóle się nie wyróżnia – wciąż potocznie uważana jest za najlepszego producenta tego typu sprzętu. Wracając zaś do naszych gier: nowy tytuł znacznie łatwiej wylansować i na nim zarobić właśnie na nowej konsoli, nawet jeśli jest średni, a jest po prostu piérwszy.

Kluczowa dla biznesu zasada mówi, że łatwiej jest być pierwszym, niż najlepszym. Zważywszy na fakt, że w obu przypadkach można zarobić niemało, chyżo załapiecie, że łatwiej zarobić na grze średniej na PS3, czy X360, niż wybić się do pierwszej ligi na PS2.

Ale tu znów wracamy do punktu wyjścia. Bo w sposób oczywisty wychodzi na to, że łatwiej by jednak było zrobić grę zupełnie nową, z jakiegoś nowego gatunku, coś mocno połączyć, zmiksować – uzyskać nową jakość. I nawet jeśli wyjdzie po prosto dobrze, może coś drgnąć w sprzedaży. Niestety. Wygląda na to, że nikt pomysłu po prostu nie ma. Uświadomiły mi to pierwsze długie godziny z PSP, które jest forpocztą nadchodzących kolosów. Niewiele gier nowatorskich, graficznie – fakt, świetne – ale posiadacze dużych konsol czy komputerów, mają już taką grafikę za sobą. Jest za to mocno, zdecydowanie mocno dopakowany tryb sieciowy. Od głupiej przeglądarki internetowej, przez demoscenę, aż po możliwość zrzucanie plików mp3, zdjęć oraz fury innych rzeczy. Przemocarną kwestią jest sprawne wyszukiwanie serwerów nawet w punktach hotspot. To daje zupełnie nową percepcję zabawy na kieszonsolkach. Podejrzewam, że PS3 i X360 skopiują niejako to wejście. Owszem – gry będą ładniejsze. Ale skok jakości będzie mniejszy od tego z NDS -> PSP. Gry będą bardzo podobne do tych, które mamy teraz. Mocno jednak rzucimy się na sieć. Zdecydowanie, zdecydowanie silniej. Granie sieciowe po prostu uzależnia jak nie wiem co, a dodatkowo ułatwia dystrybutorom kontrolę oprogramowania. Wreszcie daje też graczom możliwość wyciśnięcia większej liczby godzin rozgrywki z prostego nawet tytułu. Microsoft przebąkiwał już o sklepikach sieciowych, w których za kilka centów będziemy mogli dokupić miecz, albo broń dla naszej postaci w ulubionym RPGu. Podejrzewam, że w tę stronę chwilowo pójdziemy. Bo w „całej reszcie stron" po prostu nic się nie dzieje. ■ ■

SNES

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PRAWDOPODOBNIE NAJLEPSZA KONSOLA NA ŚWIECIE!

► Historia Super Nintendo, podobnie jak opisywanej miesiąc temu Segi Master System, nierozerwalnie wiąże się z NESem. To właśnie miażdżący sukces Famicomu zbudował olbrzymią światową bazę graczy i raz na zawsze zmienił sposób, w jaki ludzie postrzegali elektroniczną rozrywkę.

Ale zajmijmy się naszym bohaterem – 16-bitowy Super Famicom był odpowiedzią Nintendo na konkurencyjne systemy do gier. Dominacja ich 8-bitowej konsolki była bezdyskusyjna, ale nie dało się ukryć faktu, że 8-bitowa Sega Master System, 16-bitowa Sega Mega Drive, a nawet Commodore 64, czy Atari ST oferowały w departamencie grafiki i dźwięku znacznie więcej.

Wytężona praca inżynierów Nintendo zaowocowała pierwszą 16-bitową maszyną, która światło dzienne ujrzała w listopadzie 1990 roku – oczywiście w Japonii. Wraz z konsolą natychmiast pojawiły się prawdziwe szlagiery, wśród których pierwsze miejsce okupował Super Mario World, a zaraz za nim F-Zero. Popyt na nowe Nintendo osiągnął w Japonii rozmiary narodowej histerii. Poważnie. Towar był tak rozrywany, że Nintendo w obawie przed szaleńczymi atakami dostarczało maszyny do sklepów w pancernych ciężarówkach, pod osłoną nocy. W obliczu zaistniałych faktów, plotka o gangu Yakuzy planującym przejęcie dostaw i sprzedawania ich na czarnym rynku za olbrzymie pieniądze, wcale nie była taka głupia. Jednak, nawet pomimo tego, że ciężko było kupić SNESa, a sklepy nie nadążały z zaopatrzeniem, 16-bitowy system nigdy nie osiągnął takiej popularności jak NES, który w samych Stanach Zjednoczonych sprzedał się w liczbie 50 milionów sztuk. Powody, dla których SNES nie przebił NESa były tak naprawdę dwa.

Po pierwsze, 8-bitowa konsola cieszyła się na tyle ogromnym uznaniem, że wielu graczy marszczyło nosy na myśl o wymianie sprzętu na nowszy. Dobrym posunięciem ze strony Nintendo byłoby uczynienie SNESa wstecznie kompatybilnym z NESem, ale firma doszła do wniosku, że taki zabieg byłby zbyt kosztowny.

Po drugie, SNES, w przeciwieństwie do 8-bitowego poprzednika, miał już poważną konkurencję. Była Sega Mega Drive, były naprawdę fajne komputery domowe. Mimo, iż sprzedaż SNESa budziła szacunek, konkurencja odcisnęła na niej solidny ślad. Ale mniejsza z tym.

Kultowy status SNES osiągnął nie przez obłędną sprzedaż, ale ze względu na długą listę kapitalnych gier. Nieważne, jakie były preferencje graczy, nieważne, czy woleli symulatory lotnicze, mordobicia, wyścigi, czy platformówki – SNES miał to wszystko w ilościach przytłaczających! Siła większości z tych setek gier leży jednak w ich ponadczasowości. Do ręcznie malowanego Mario z przyjemnością wracamy dziś i wracać będziemy za lat dziesięć. Bez dwóch zdań, SNES dorobił się masy epokowych dzieł. Jednak obok gier warto wskazać na przełomowe rozwiązania, jakie Nintendo wprowadziło na rynek wraz z 16-bitowym systemem.

W bebechach Super Nintendo znalazł się DSP – procesor generujący efekty 3D oraz Super-FX, chip przeliczający polygony. Ciężko nazwać SNESa pierwszą konsolą 3D, ale właśnie na niej pojawiły się zaczątki przestrzennej grafiki. Największe wrażenie zrobiły na nas kartridże, z wbudowanymi akceleratorami grafiki. Dzięki takiemu wspomaganiu układów konsoli mogliśmy cieszyć się w pełni trójwymiarowym Doomem i graficznym majstersztykiem o nazwie Donkey Kong Country. Carty były co prawda droższe od przeciętnych gier, ale takie rozwiązanie chroniło graczy przed szybką wymianą sprzętu.

Poza Japonią, SNES zadebiutował również w USA (1991) i Europie (1992), a jej wygląd na obu kontynentach diametralnie się różnił. O ile japoński i europejski system cechował się obłymi, pięknymi kształtami, tak amerykański SNES był kwadratowy i wyglądał dość ascetycznie. Najwięcej emocji do dziś budzi jednak joypad Super Nintendo. Obła, sześciopryciskowa konstrukcja już na pierwszy rzut oka kojarzy się graniem i zabawą. Szacunek dla projektantów, do dziś jest to jedna z najpiękniejszych retro-rzeczy, jakie trzymamy w naszej kolekcji.

KUPUJESZ?

Super Nintendo i akcesoria wszelakie są w chwili obecnej na aukcjach internetowych tanie jak barszcz, a wbrew pozorom 16-bitowa grafika nie kłuje już tak w oczy, jak 8-bitowe staruszki. Yoshi's Island do dziś wygląda jak dzieło sztuki i wyraźnie widać skąd czerpał inspirację grafik pracujący w Capcom przy Okami...

Do rzeczy jednak. Konsolę z jednym padem można wyrwać nawet i za trzydzieści (!) złotych, zestaw z dwoma padami i grą to zwykle wydatek rzędu pięćdziesięciu zeta. Gdy jakiś kolekcjoner zaczyna przymierać głodem, bywa, że sprzedaje konsolę, cztery pady, multiapa, dziesięć gier i bazookę za całe... 150 złotych. Darmo! Gry od kilkunastu złotych wzwyż – za największe rarytasy poszukiwane przez kolekcjonerów trzeba zapłacić i kilka tysięcy złotych, oczywiście na amerykańskim eBayu. W Polsce problemem jest kupno gier – ich wybór jest niewielki. A szkoda, bo jest ich kilka tysięcy...

TECHNIKALIA

Procesor: 65816 Picture Processing Unit (16-bit)
Zegar: 3.58 MHz
Pamięć RAM: 1 Mbit
Pamięć Video: 0.5 Mbit
Maksymalna rozdzielczość: 512 x 448
Paleta kolorów: 256 na ekranie z palety 32 768
Dźwięk: Procesor Sony SPC700, 8-bit, osiem kanałów stereo
Pojemność Carta: 2 Mbit – 48 Mbit

BĘKART PSXA

Pomijając sentymenty oraz nasze przywiązanie do Super Famicomu, historia SNESa mogła wyglądać zupełnie inaczej. Począwszy od roku 1988, Nintendo prowadziło rozmowy z firmami Sony i Philips na temat napędu CD do ich konsoli. Mimo, iż Nintendo znało klasę i zaangażowanie Sony, nie potrafiło przekonać się do ich pomysłu. Sprawę CD-Romu ostatecznie rozwiązała... rezygnacja Nintendo z jakiegokolwiek napędu CD. Przyczyna takiej decyzji była prosta – firma od zawsze toczy walkę z piractwem, a płyty CD były nośnikiem narażonym na największe ryzyko.

Rezygnacja Nintendo okazała się szansą dla Sony. Mając gotowy projekt, elektroniczny gigant opracował nic nikomu nie mówiące PlayStation. Kiedy Kutaragi nieśmiało demonstrował swoją konsolę poszczególnym wydawcom gier, Nintendo władało blisko 70 procentami rynku gier. Analitycy zastanawiali się, czy Sony w ogóle ma szansę zaistnieć wśród morderczego tandemu Sega/Nintendo. 100 milionów sprzedanych PSXów i blisko 90 milionów PSdwójek później... Ale nie ma co wybiegać w przyszłość, pozostańmy w pięknych czasach dominacji konsol Ninny i Segi.

SZEŚĆ KILLERÓW

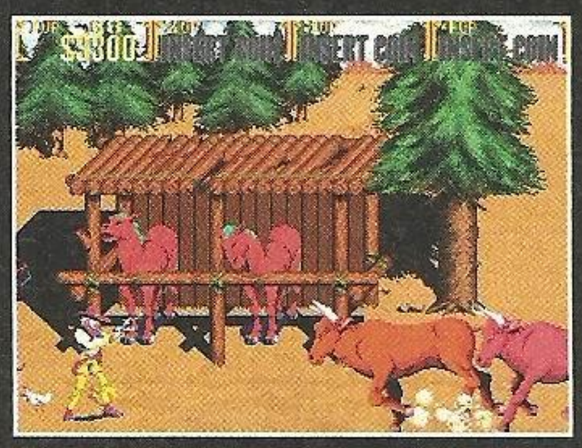
Super Nintendo pozostawiło po sobie dosłownie tysiące gier. Choć na Nintendo zawsze można było liczyć; inni developerzy zaczęli produkować taśmowo podobne, licencjonowane platformówki. Oto sześć z sześćdziesięciu gier, które uważamy za najlepsze...

Super Mario World – Ostatnia gigantyczna platformówka 2D z Mario w roli głównej aspiruje do miana najlepszej gry wszech czasów! Że też jeden cartridge pomieścił w sobie tak potworną ilość patentów! Mario zbierał monety, jeździł na Yoshim, latał, pływał, kopał w ziemi, przebijał się przez lochy i walczył z przydupasami Bowsera.

Duża gra, której za nic w świecie nie chciało się kończyć! Ciepła i wesoła platformówka z toną sekretów i nagród. Łza się w oku kręci, kiedy patrząc na Super Mario Sunshine i Luigi's Mansion widzimy, jak Nintendo traci młodzieńczą iskrę geniuszu. Ech.

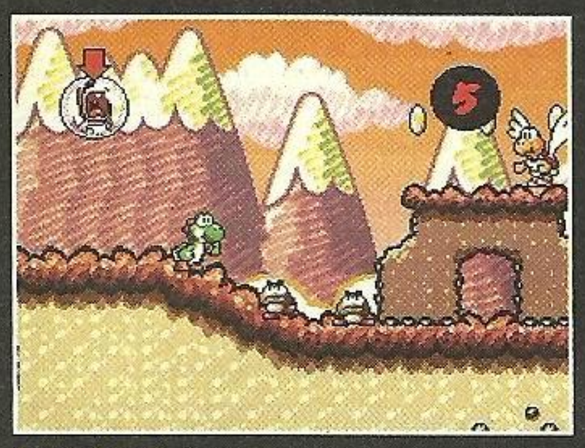
Super Mario Kart – Tytuł odpowiedzialny za masową śmierć joypadów do SNESa. Super Mario Kart to wyścig, w którym rzucamy wyzwanie wszystkim maskotkom, jakie w swoich laboratoriach opracowało Nintendo. W grze znalazły się trzy główne składniki decydujące o jej wielkiej grywalności – mnóstwo dopałek, które zbierało się w trakcie jazdy, precyzyjne sterowanie i (przede wszystkim) zabawa dla dwóch graczy na pdzielonym ekranie telewizora!

Super Mario Kart to dowód, że nie potrzeba specjalnej kierownicy, ani super licencji, aby zrobić grywalny wyścig.

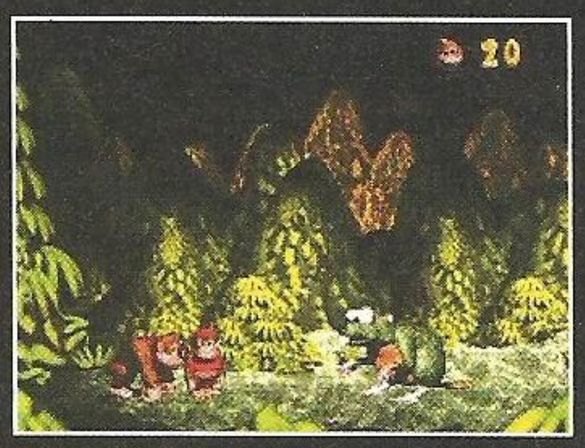


Sunset Riders – Zanim szaleni kowboje pojawili się na Super Nintendo, przeszli długą drogę przez salony gier. W zapoconych budach była to jedna tych z gier, które co kilka minut upominają się o świeży żeton. Sunset Riders to scrollowana strzelanka, w której pierwsze skrzypce odgrywa wybrany przez Was kowboj. Facet idzie w prawo, niszczy opryszków za pomocą sześciostrzałowca, uzupełnia energię udkami kurczaków i uwalnia białogłowy. Bardzo przyjemnie grało się w trybie dla dwóch graczy, w końcu co dwie spluwy to nie jedna. Bardzo

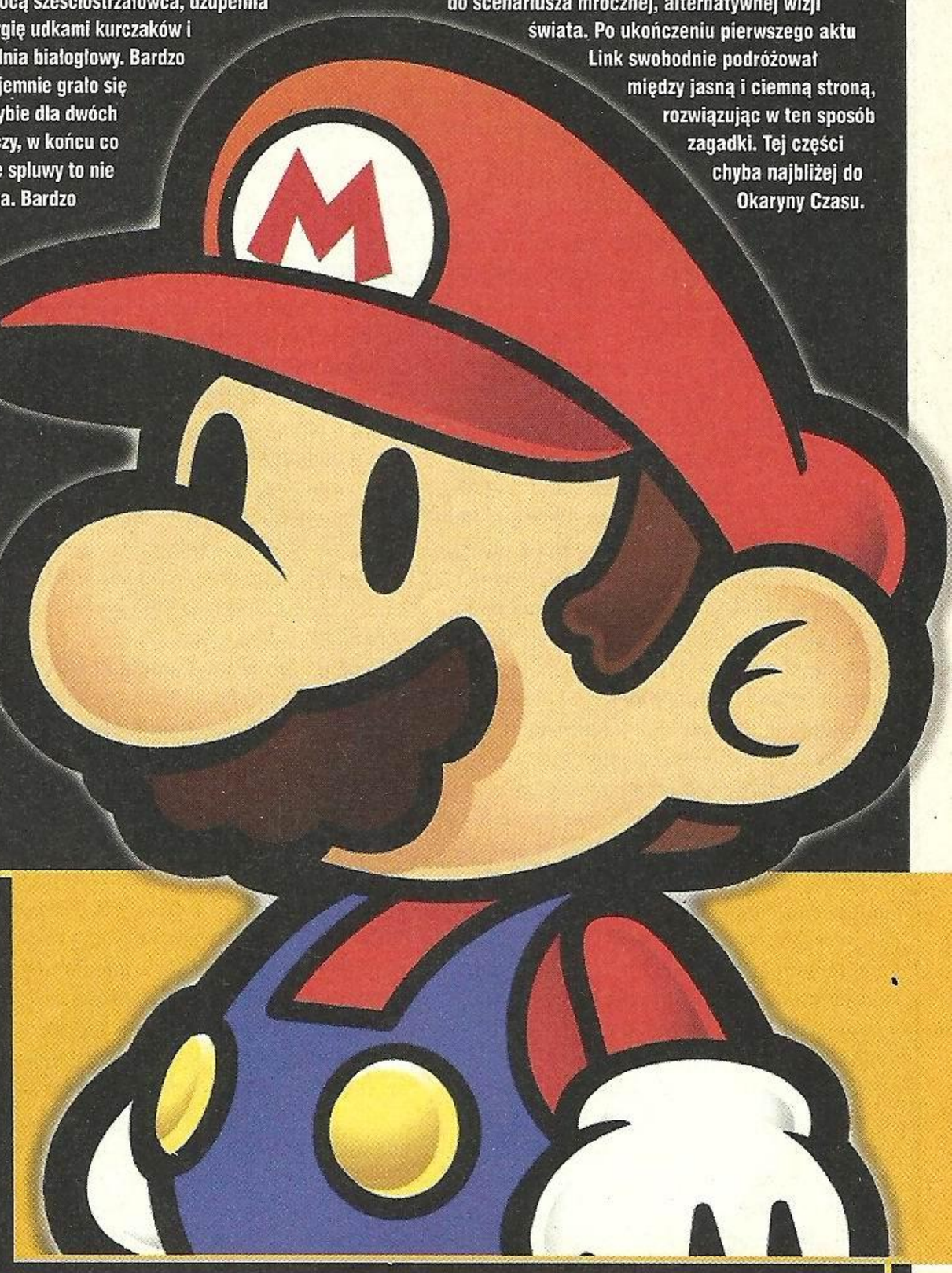
The Legend Of Zelda: Link to the Past – Księżniczka Zelda służy do porywania – to wiedzą wszyscy. W Link to the Past ponownie ją skradziono, tym razem w celu złożenia ofiary. Link po raz kolejny upomni się o zgubę, ale wcześniej przemierzy miasta, pustynie, jeziora i oczywiście kilometry podziemi. Świetnym patentem było wprowadzenie do scenariusza mrocznej, alternatywnej wizji świata. Po ukończeniu pierwszego aktu Link swobodnie podróżował między jasną i ciemną stroną, rozwiązując w ten sposób zagadki. Tej części chyba najbliżej do Okaryny Czasu.



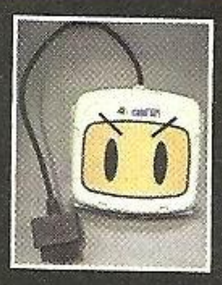
Yoshi's Island – Tym razem główną rolę wziął na siebie Yoshi i był to strzał w dziesiątkę. Przez całą grę sympatyczny dinozaur taszczył na plecach małego Mario, a jego zadaniem było dostarczenie zawiniątka na koniec świata. Nie skłamię, jeśli stwierdzę, że była to absolutnie najpiękniejsza i najbardziej artystyczna gra na 16-bitowej platformie. Grafika, mimo iż wyglądała jakby rysowało ją kilkuletnie dziecko, powalała wieloplanowymi tłami, pierwszorzędnymi sprite'ami i setką niewidzianych wcześniej pomysłów. Oto Nintendo w najlepszej formie!



Donkey Kong Country – To był prawdziwy przełom. Produkując tę kosmicznie wyglądającą platformówkę, Rare udowodniło, że dokonywanie cudów ma we krwi. Za sprawą tej gry SNES stał się pierwszą konsolą, na której pojawiły się postacie i obiekty przygotowane na stacjach graficznych Silicon Graphics. Graficzna różnica, jaka dzieliła Donkey Konga i resztę platformówek, była tak wielka, że gry nie powstydziłby się sam PSX! Kong do dziś jest symbolem pracowitości i pomysłowości Rare. Szkoda, że tak niewielu producentów wnosi tyle energii, co były developer Nintendo...



COOL STUFF



SNES Multitap
Podobnie jak 8-bitowy NES, młodszy system również dorobił się „rozgałęziacza" na czterech graczy, jednak w tym przypadku Nintendo nie zajęło się jego produkcją. Multitap zadebiutował w cenie 59 dolarów (drogo!), a do pudła, obok urządzenia, pakowana była gra Super Bomberman. Większość tytułów, które współpracowały z tym gadżetem, to gry sportowe, wśród których prym wiódł Madden '97, NHL '97 i NBA Live 97. Wieloosobowy multiplayer nieźle się sprawdzał również w innych gatunkach, a szczególnie w Lord of the Rings, Firestriker oraz Street Racer. Nie można powiedzieć, że developerzy zaniedbali to urządzenie.

Nintendo Mouse – Jesienią 1992 roku w sklepach pojawiła się mysz, którą Nintendo sprzedawało wraz z programem Super Mario Paint. Zestaw był o tyle fajny, że pozwalał na rysowanie krótkich animacji, obrazów oraz tworzenie muzyki. W pakiecie dało się namierzyć również kilka mini gier, w tym ubijanie much przy pomocy wielkiej łapy. Mimo iż mysz opracowano głównie z myślą o grach, niewiele tytułów ostatecznie z niej korzystało. Przydatna okazała się jedynie w takich grach jak Lemmings 2, The Tribes, Civilization i Jurassic Park.

Nintendo Super Scope
Bezprzewodowa bazooka to jeden z najbardziej szalonych i oryginalnych projektów Nintendo. Gadżet ów wyposażono nawet w specjalny wizjer, przez który łypaliśmy okiem, gdy wyrzutnia leżała już na ramieniu. Produkt zasilany był sześcioma bateriami AA, a podpinało się go w miejsce snesowego joypada, przez specjalną wtyczkę. Do pudła, oprócz chorego sprzętu, producent pakował dodatkowo sześć gier. Ale oprócz nich, na rynku pojawiły się inne tytuły współpracujące z Super Scope. Najlepsze z nich, to: Terminator 2: The Arcade Game, Bazooka Blitzkrieg, Metal Combat: Falcon's Revenge oraz... Yoshi's Safari.

Super Game Boy
Przed Wami jeden z unikatowych gadżetów, odpalający gry z Game Boya na dużym ekranie. Super Game Boy działał na zasadzie przejściówki – należało wepchnąć w niego cartridge od Game Boya i tak skleconą konstrukcję wsadzić w slot Super Nintendo. Tylko tutaj dało się zastąpić wstrętne odcienie szarości dowolnie wybranymi przez Was kolorami. Dodatkowo, część tytułów wykorzystywała dobrodziejstwa SNESa, dzięki czemu graliśmy w 256 kolorach. Super Game Boy to jeden z najciekawszych gadżetów do Super Nintendo!

Nintendo Satelliview
Przystawkę wypuszczono wyłącznie w Japonii, prawdopodob-nie dlatego, że pozwalała na łączenie się z programem „St GIGA", emitowanym wyłącznie w tym kraju. Sprawa wyglądała o tyle fajnie, że dzięki Satelliview można było ściągać gry i dema do Super Nintendo. Urządzenie wyposażone było w kartę flash o pojemności 1GB.

Copier Unit – Dzięki kopiarce możliwe stało się zgrywanie zawartości cartra na zwykłe dyskietki lub wewnętrzną pamięć urządzenia. Gadżetów tego typu wyszło naprawdę sporo, a część z nich współpracowała również z innymi konsolami. Piraci byli szczęśliwi, ale nie zawsze kopiowanie gier ze SNESa miało sens. Jedne cartry zabezpieczone były przed kopiowaniem, inne miały wbudowane specjalne akceleratory grafiki, a jeszcze inne były zbyt duże, żeby zmieścić się na małym floppie. Ceny urządzeń do najmniejszych nie należały i raczej nie spadały poniżej 80 funtów.

Spluwa to jeden z najfajniejszych gadżetów do konsoli. Nie dymi, nie wyrzuca łusek, a magazynek jest wiecznie pełny. Zastanawiacie się, dlaczego konsolowe pistolety są szare, zielone i pomarańczowe? Kilka lat temu, kiedy wirtualne spluwy przypominały wyglądem prawdziwe, zbyt wielu amerykańskich nastolatków dokonywało za ich pomocą rabunków i o dziwo, zbyt wielu amerykańskich sklepikarzy dało się na ten numer nabrać. Nic dziwnego, że w pecetowym Mad Dog McCree wymiatałem pomarańczowym magnum. A jak było na PS one?

Gdyby dział należał do Segi Saturn, prawdopodobnie poświęciłbym go obu częściom gry Virtua Cop – powershootera, który zawładnął zarówno salonami gier video, jak i właścicielami 32-bitowej konsoli błękitnych. Dosyć szybko w tej materii aktywowało się Namco zasilając PS one w **Time Crisis**, dynamiczną strzelankę, w której główny bohater podróżuje przez różne epoki i sieje ołowiem do stale zmieniających się przeciwników. Jak do kaczek. O ile w Virtua Cop skazani byliśmy na strzelanie i tylko strzelanie (a w razie porażki, branie ołowiu na klatę), tak Time Crisis wprowadził innowację w postaci uniku. Gra sprzedawana była w komplecie z czadowo wyglądającym pistoletem o nazwie GunCon, wyprodukowanym przez samo Namco. Spluwa, oprócz spustu, zaopatrzona była w dodatkowy przycisk odpowiedzialny za chowanie i uniki, co automatycznie czyniło Time Crisis jednym ze świeższych produktów w tej materii. Dlaczego? Bo nie pędziła bezmyślnie po sznurku, a ilekroć dochodziło do wymiany ognia, mieliśmy więcej możliwości, niż stanie w miejscu i czekanie na zabłąkane kule. GunCon był celniejszy, niż jakakolwiek inna spluwa na rynku, zapewniając dokładność co do jednego piksela. Z prostej przyczyny – strzelecki gadżet podpinało się zarówno do konsoli jak i do telewizora. Time Crisis oparty był głównie na dwóch trybach – Story Mode, gdzie podróżowaliśmy przez kolejne epoki, oraz Time Attack, w którym wycinaliśmy na czas, poprawiając wyniki. Znacznie bardziej wymagający niż sama gra, okazał się dodatek dostępny po ukończeniu głównego scenariusza. Jednak przygoda PS one z Time Crisis na tym się nie zakończyła. Jeśli podoba się Wam motyw podróży w czasie, strzelania do złych facetów i uważania na zakładników, warto przetestować sequel o nazwie **Time Crisis: Project Titan**. W tym miejscu Namco poszło trochę na łatwiznę. Project Titan pracował na silniku poprzednika, przez co nie wyglądał już tak atrakcyjnie jak oryginał, ale w dalszym ciągu zapewniał mnóstwo godzin ze spluwą w łapie. Brzydki, ale intensywny – prawdopodobnie najlepszy strzelecki tytuł na PS one i bezpośredni konkurent dla Virtua Cop.

Obok dwóch części Time Crisis, Namco wystawiło swój drugi zabójczy duet w postaci **Point Blank**. O ile opowieść o agencie podróżującym w czasie była w jakimś tam stopniu poważna, tak Point Blank to po prostu tytuł śmieszny. Zabawne tła, postacie z wielkimi głowami i niepoważnie zaprojektowane cele to jedno, ale potencjał, jaki tkwił w tej grze rozbrajał najtwardszych. Owszem, Time Crisis mógł zbierać nagrody za najszybszą akcję, za świetne kadry i tak dalej, ale wydaje mi się, że Point Blank angażował w zabawę o wiele skuteczniej. Ta gra to przede wszystkim seria kolorowych strzelnic, na których ostrzeliwuje się cele w postaci dziesiątek kolorowych śmieci. Tutaj nie ma walki o życie, nie ma atakujących przeciwników, ani zaawansowanej fabuły. W Point Blank walczymy o punkty – jak najwięcej punktów. Świetnie rozwiązano tryb dla dwóch graczy – drugi strzelec mógł dołączyć się w dowolnym momencie i rozpocząć ostrą rywalizację. Jeśli infantylne i niepoważne klimaty nie odwrócą Waszej uwagi od niesamowitej grywalności, myślę, że znajdziecie w tej grze więcej zabawy, niż w Time Crisis. Point Blank, podobnie jak jego sequel, współpracował z GunConem, dzięki czemu celowanie było znacznie bardziej precyzyjne, niż w konkurencyjnych tytułach. **Point Blank 2** to również kupa świetnej zabawy. Pierwsza część przyjęła się na tyle dobrze, że pisząc sequel, Namco w ogóle nie zmieniało koncepcji. Akcja nadal kręciła się wokół ogromnych ilości sprite'owych obiektów do rozstrzelania i okazjonalnie występujących brył 3D. Nie ma krwi, nie ma terrorystów, ale zaręczam, że seria „Ślepych Punktów" spodoba się Wam.

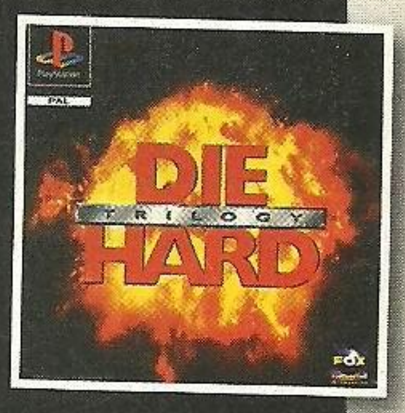
Jakiego shootera się wystrzegać? Oczywiście Resident Evil: Survivor. Do dziś trudno mi uwierzyć, że Capcom, mistrzowie gier akcji, którzy nawet w szachach potrafiliby umieścić stuciosowe combosy, wypuścili taką grę. Ciężko stwierdzić, czy akcja Survivora wraca do Raccoon City, gdyż samolot głównego bohatera rozbija się w miejscu, którego nigdy nie widziałem. Nasza pociecha obowiązkowo traci pamięć, a w kieszeni znajduje prosty, sześciostrzałowy rewolwer. I do dzieła. Aha, o ile japońska wersja gry – Biohazard: Gun Survivor obsługiwała spluwę, tak amerykański Resident Evil: Survivor już nie. Dlaczego? Myślę, że amerykańskie artykuły pokroju „nastolatek strzela w ekran, a następnie zabija całą szkołę" w tamtejszej prasie wpłynęły na tę decyzję jednoznacznie. Wracając do gry – jest to zdecydowanie najgorszy RE w dziejach serii. Obok nudnego strzelania w ekran i żenująco długich loadingów, niepokojący był również dźwięk i dialogi. Ja rozumiem, że w każdym Residencie rozmowy są kiepsko napisane i brzydko wygłaszane, ale dopiero w tej grze zaczęły mi przeszkadzać. Survivor warto zdobyć, ale tylko pod dwoma warunkami. Po pierwsze, czujecie obowiązek kończenia wszystkiego, co zombiakiem stoi. Po drugie, zdobyczny Survivor nie kosztuje więcej, niż kilkanaście złotych.

W pewnym momencie do zabawy włączyło się Ubi, które we współpracy z firmą Rebellion (ojcowie Alien vs. Predator na Jaguara) wydało grę **Gunfighter: The Legend of Jessie James**. Tytuł na tyle „oryginalny", że momentalnie zaczęto oskarżać go o klonowanie Time Crisis. Gra wykorzystywała identyczny mechanizm strzelania i chowania się za stabilnymi elementami otoczenia. Tytułowy Jessie do pokonania miał sześć obszernych leveli oraz hordę ziomków w kowbojskich kapeluszach. Na końcu drogi czekał na niego Ramon Rojo (ten Ramon!) – winny numer jeden. Wszystko, od klimatu, aż po przyjemność płynącą ze strzelania, było w Gunfighter takie jak trzeba. Z wyjątkiem przepaskudnej grafiki. Zdaję sobie sprawę, że mamy XXI wiek i każda gra na PSX jest teraz brzydka, ale Jessie nawet cztery lata temu przystojniakiem nie był. I jeśli tylko nie odrzuci Was widok szkaradnych trójwymiarowych brył imitujących postacie przeciwników, znajdziecie w tej grze nieco mocy. Tym bardziej, że klimat strzelanin nigdzie tak dobrze nie pasuje, jak do Dzikiego Zachodu.

Na koniec zaś dobra wiadomość dla miłośników twórczości Masamune Shirow, ojca Ghost In The Shell. **Horned Owl** to strzelanka, w której przez pierwszy plan przewija się mnóstwo postaci inspirowanych jego twórczością. Obok ładnie wykonanych anime oraz faktu, że arty Shirow wylewają się z każdego zakamarka gry, będziecie tu mieli do czynienia z gigantyczną wymianą ognia. Strzelanki na PS one szły w dwóch kierunkach. Jedne kurczowo trzymały się techniki 3D, inne zaś stawiały na płaskie, dwuwymiarowe postacie. W Horned Owl wymiata się naprawdę przyjemnie, ale trzeba jakoś przełknąć te sprite'y wielkości pustaka. Ponieważ postacie namalowano ręcznie, wszystkie ruszają się, atakują i umierają w jeden i ten sam sposób. Styl anime jest ekstra, ale to trochę za mało, żeby pociągnąć kiepską resztę w dobrym kierunku.

Cóż, mimo tego, że PS one nie miał najsilniejszych bebechów, kilka porządnych strzelanin można na nim znaleźć. No i GunCon – naprawdę warto go mieć! **Matt** ■ ■

DIE HARD TRILOGY



Trzy w jednym – lepszej nazwy dla Die Hard Trilogy po prostu nie znajdę. Na płycie z grą znalazły się trzy zupełnie różne gry, które łączyła jedynie postać głównego bohatera – Johna McClane'a. Pozytywne emocje rosną, gdy okazuje się, że wszystkie te gry pochodzą z różnych gatunków i każda jest tak samo dobra! Z przyczyn technicznych, chodzoną nawalankę, w której John biega po Nakatomi Plaza i bije terrorystów, a także tę część, w której McClane jeździ taksówką po Nowym Jorku, odkładamy na bok. Dziś interesuje nas strzelanka, w której bierzemy w łapy spluwę i zdejmujemy wszystko, co pojawi się na celowniku. Die Hard Trilogy zadebiutował w okresie, kiedy na konkurencyjnym Saturnie królowała seria Virtua Cop. Co ważne, właśnie Die Hard Trilogy uznano za grę, której najbliżej do strzelanki Segi, a to przecież olbrzymi komplement. Strzelanina od Fox Interactive miała na pokładzie dosłownie wszystko – uzbrojonych po zęby terrorystów, stale zmieniające się bronie, eksplodujące beczki, wyskakujących znikąd wrogów, itp. Akcja nigdy nie stała w miejscu – raz ostrzeliwaliśmy się biegnąc o własnych siłach, innym razem McClane strzelał z samochodu, a już za chwilę z siodełka skutera lub pokładu helikoptera. Die Hard był na tyle dobrze napisany, że nawet używając pada można było tę grę skończyć. Nawet, gdyby główna rola w tej grze nie przypadła Bruce'owi Willisowi, nadal byłaby bardzo dobra. Sprawdźcie koniecznie Die Hard Trilogy i jak ognia unikajcie sequela!

neon • relikon + bipsy

MYŚLĘ, WIĘC GRAM

O warzeniu i konsumpcji rzecz krótka.

Dziś nie będzie o grach, dziś będzie – choćby armia cenzorów stanęła murem – o piwie. Tak, właśnie! Otóż cenię sobie dobre piwo jak mało co; bardziej cenię sobie tylko dwa dobre piwa, a czasem, w ramach ułańskiej fantazji, nawet dwa i ćwierć.

Na moje nieszczęście dobre piwo niewiele ma wspólnego z trunkami, które masowo są dostępne na marketowych półkach. Tego piwa, zamiast piwa, da się skosztować, ale ogromnie lubię udawać się na poszukiwania piwnych białych kruków – ostatnich piw z regionalnych browarów, które nie dały się wchłonąć większym i coś tam sobie warzą; mniej, ale zwykle nietuzinkowo. Skutki takich poszukiwań są różne, ale jak wiadomo nie chodzi o to by znaleźć Graala, tudzież złapać króliczka.

Tak mi się widzi, że globalizacja, polityka oraz różne mechanizmy rynkowe mogą mieć wiele wspólnego z faktem, iż duże browary wchłaniają małe, czasem je likwidują, a produkowane przez nie marki wywalają na śmietnik zapomnienia. Tak jest i płacze miłośników pienistego napoju nic tu nie zmienią. Jeśli o mnie chodzi, to uważam, że globalizacja nie musi być zła, na mechanizmach rynkowych znam się średnio, zaś politykę zasadniczo mam tam, „gdzie Pan może Pana majstra w dupę pocałować", ale dostrzegam konsekwencje ich istnienia i pewien żal fakt ów we mnie wywołuje. Bo kilku gatunków piwa już się nie napiję – znikły bezpowrotnie, choć były perłami w morzu identycznych, bezwyrazowych miernot i zapychaczy (reklamowanych zresztą bezwstydnie jako chluba polskiego browarnictwa). Kilka gatunków zmieniło się tak, że zastanawiam się, i nie ja jeden, czy po którejś z katastrof nuklearnych nie stało się coś z moim smakiem (ależ mamo, nie chcę przez to powiedzieć, że przed 1986 rokiem piłem piwo...).

Ostatnio zdarzył się jednak cud. Odnalazł kolega (na półce w markecie!) piwo, które uznałem za martwe i opłakałem. Nie powiem jak się nazywało, ale miało coś wspólnego z wielkim astronomem – i nie była to ani Kopernik, ani Skłodowska-Curie. Piwo ukochane i naprawdę dobre; jak się okazało, po likwidacji macierzystego dlań browaru, nadal przez agresora (duży browar) produkowane. I wiecie co? Smakowało całkiem, całkiem. Miało swój dawny charakterek, choć kociołek, w którym pierwotnie było warzone, zapewne został zezłomowany albo służy już warzeniu jakiejś miernoty.

Jakiś szacunek dla gustów mniejszości pośród kupujących, browar-agresor okazał się jednak mieć. Może to kalkulacja: „nie opłaci nam się wyrzucać na śmietnik uznanej marki!", może to ludzka rzetelność: „zróbmy, jak umiemy najlepiej!" – tak czy inaczej, tu stało się coś dobrego. W dobie jednakiego szumu produktowego, w dobie niewychylania się poza standard, kupiłem coś niezwykłego.

No dobrze, pogadaliśmy o piwie. Teraz, drogi czytelniku, proponuję zabawę: zamień w powyższym tekście słowo „piwo" na słowo „gra" (hehe, nie sądziliście chyba, że całkiem serio deklarowałem temat felietonu...). Czyżby momentami było całkiem do rzeczy? Oczywiście paralelizm nie jest całkiem gładki, mechanizmy rządzące produkcją piwa i tworzeniem gier są różne, ale jakieś tam podobieństwo zachodzi – z grami mamy przecież podobne problemy...

Gdzie nie spojrzeć klony, sequele, wszystko identyczne, wszystko gryzie swój ogon (bohater z cycem odwołuje się do bohatera z kapeluszem z innego medium, który to heros wkraczając w świat gier musi nawiązać do swego naśladowcy)... Wydawca gry pyta twórcę przed rozpoczęciem prac, do czego jego produkt będzie podobny, bo jeśli nie będzie podobny, to ryzykownie będzie go wydawać... Mały twórca daje się połknąć większemu, bo sam nic nie zdziała, ale naraża się w ten sposób na skuteczną ingerencję w to, co tworzy... Niektórych rodzajów gier próżno już dziś szukać na rynku... Perełki są trudno dostępne, bo jeśli są, to na przykład za morzami, nie da się ich łatwo nabyć, pojawiają się z opóźnieniem, etc., etc. Sami znajdziecie na pewno więcej podobieństw.

Wymagający piwosz i wymagający gracz nie mają lekkiego życia. Można zagrać w kolejną Fifę, czemu nie. Można wypić kolejne mocno rozreklamowane piwo. Ale czasem warto wydać pieniądze na inny produkt, niby niszowy i niepopularny, jeśli tylko uznamy, że ma coś w sobie. W ten sposób uchronimy się może przed posądzeniem ze strony wydawców o bycie matołowatymi bezguściami, lubiącymi tylko te piosenki, które wcześniej już słyszały i którym można (i bezwzględnie należy) wcisnąć kolejnego Tomb Raidera.

Życie pokazuje wprawdzie, że nawet najbardziej oryginalne wizje potrafią pozostać niezauważone przez większą liczbę konsumentów (vide ICO, czy bliżej – Stranger's Wrath), ale to nie znaczy, że należy złożyć broń – ktoś kiedyś kupił Goal Storma, ktoś w niego wierzył. I dzięki temu, takie Konami mogło przez lata wydawać komercyjną szmirę do spółki z najlepszą moim zdaniem sportową grą wszech czasów, mocno podskakującą na listach sprzedaży tłustej i błyszczącej licencjami Fifie. Efekty, jak dla mnie, dają do myślenia.

Poza tym, nie jest powiedziane, że kiedyś, wśród typowych megaprodukcji wielkich wydawców, nie znajdziecie perły. Odnalezienie esencji dobrego napoju w moim astronomicznym piwie było jak odnalezienie esencji zręcznościowych gier w opowieści Davida Jaffe o Bogu Wojny. Piękne i zaskakujące przeżycie, powiadam Wam. A choć doświadczenia takie zdarzają się rzadziej niż jesiotr w Wiśle – wszystkim z całego serca życzę ich jak najwięcej. ■ ■

TIPS & TRICKS

Spider-Man 2 – PSP

Wybór poziomów: ukończ grę na 100%, a rozpoczynając kolejną wpisz się jako **FLUWDEAR**
Poniższe kody wpisujemy w menu **CHEATS**:
Wszystkie poziomy odblokowane: wpisz **WARPULON**
Wszystkie ruchy: wpisz **MYHERO**
Wszystkie filmy: wpisz **POPPYCORN**
Nieskończone zdrowie: wpisz **NERGETS**
Niekończąca się pajęczyna: wpisz **FILLMEUP**

Ridge Racer – PSP

Niekończące się Nitro: trik działa jedynie w trybie Single Race oraz Time Attack. Potwierdzając wybór trasy trzymaj wciśnięty Select.
8-bitowy samochód: aby go odblokować, zdobądź 50,000 punktów w mini grze Rally-X, która odpala się podczas wczytywania właściwej gry.
Odwrócone trasy: wybierając trasę, trzymaj wciśnięty Select. Odpali się Mirror Mode.

Wipeout Pure – PSP

Odblokuj galerię z artami: wejdź do Profile, następnie do Progress, a potem wciśnij X na każdej trasie, na której zdobyłeś złoto.
Trasa Karbonis (Classic): zdobądź osiem złotych medali w lidze Alpha i Beta.
Team Medieval: zdobądź 70 złotych medali
Zone Team: zdobądź złoto na każdej trasie Zone
Dwa sposoby na boost: podczas startu naciśnij X w momencie, gdy światła zapalą się na zielono. Kiedy jesteś w powietrzu, naciskaj szybko lewo i prawo na krzyżaku, aby po wylądowaniu otrzymać potężnego boosta.

Mercury – PSP

Dostęp do wszystkich światów i leveli: w głównym menu wybierz tryb zabawy dla dwóch graczy, a następnie wpisz się jako hg?. Wróć szybko do głównego menu i rozpocznij zabawę dla jednego gracza. W miejscu, gdzie wybierasz planszę przytrzymaj przyciski L i R, a następnie wciśnij Select. Odblokuje to dostęp do wszystkich leveli w obrębie danego świata. Przytrzymanie L i R, a następnie ponowne naciśnięcie Select zablokuje plansze na nowo.

Outlaw Tennis – PS2

Aby odblokować Apocalypse: zalicz wszystkie 16 meczy podczas tournee
Aby odblokować Slaughterhouse: zalicz wszystkie ćwiczenia dowolną postacią
Aby grać jako Afrodite: wygraj turniej z Vinnym
Aby grać jako Ball Boy: zalicz wszystkie ćwiczenia szesnastoma postaciami oraz kolesiem o nazwie Heavy G.
Aby grać jako Bruce: pokonaj przez Luthera
Aby grać jako Harley: pokonaj Afroditę
Aby grać jako Heavy G.: przejdź przez wszystkie 16 trybów
Aby grać jako Ice Trey: pokonaj Shawnee
Aby grać jako Kiku: pokonaj Donnę
Aby grać jako Lizzy: pokonaj Harleya
Aby grać jako Luther: pokonaj Ice Trey'a
Aby grać jako Natasha: pokonaj Summer
Aby grać jako Shawnee: wygraj z Sveną
Aby grać jako Tommy: pokonaj Kiku
Aby grać jako Vinny: pokonaj El Suave

RE Outbreak File #2 – Xbox

Aby poniższe bonusy pojawiły się w sklepie, należy spełnić odpowiednie warunki:
Extra Battle A-1: zalicz dowolne dwa scenariusze gry (koszt 3000 pts)
Extra Battle A-2: zalicz dowolne cztery scenariusze (koszt 5000 pts)
Extra Battle A-3: zalicz Extra Battle A-2 (koszt 10 000 pts)
Extra Battle B-1: zalicz dowolne trzy scenariusze (koszt 3000 pts)
Extra Battle B-2: zalicz dowolne pięć scenariuszy (koszt 5000 pts)
Extra Battle B-3: zalicz Extra Battle B-2 (koszt 10 000 pts)
Hard Mode: zalicz scenariusz End of the Road (koszt 2000 pts)
Infinity Mode: zalicz wszystkie scenariusz na Very Hard (koszt 50 000 pts)
Nightmare Mode: zalicz wszystkie scenariusz na Very Hard (koszt 10 000 pts)
Very Hard Mode: zalicz wszystkie scenariusz na Hard (koszt 3000 pts)

LOGA I DZWONKI

Do telefonów Nokia i Siemens

DZWONKI POLIFONICZNE Z GIER

0001 - Bubble Bobble
0002 - Dig Dug
0003 - Halo
0004 - Metal Gear Solid soft
0005 - Metal Gear Solid oldschool
0006 - Mortal Kombat
0007 - Outrun
0008 - Parappa The Rapper
0009 - Street Fighter II
0010 - Soul Calibur
0011 - Street Fighter
0012 - Super Mario
0013 - The Last Ninja
0014 - Xenon 2 The Megablast
0015 - Legend of Zelda
0016 - Legend of Zelda 2

Aby otrzymać dzwonek wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7516, gdzie literki XXX symbolizują numery dzwonka - numery od 0001 do 0016 i postępować zgodnie z instrukcjami otrzymanymi w SMSie zwrotnym.

Aby wysłać dzwonek koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS pod numer 7516w następującym formacie: „NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia, „NEO sXXXX. YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
Gdzie literki XXXXX symbolizują dzwonki- mogą to być numery od 0001 do 0016, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 5zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

LOGA Z GIER

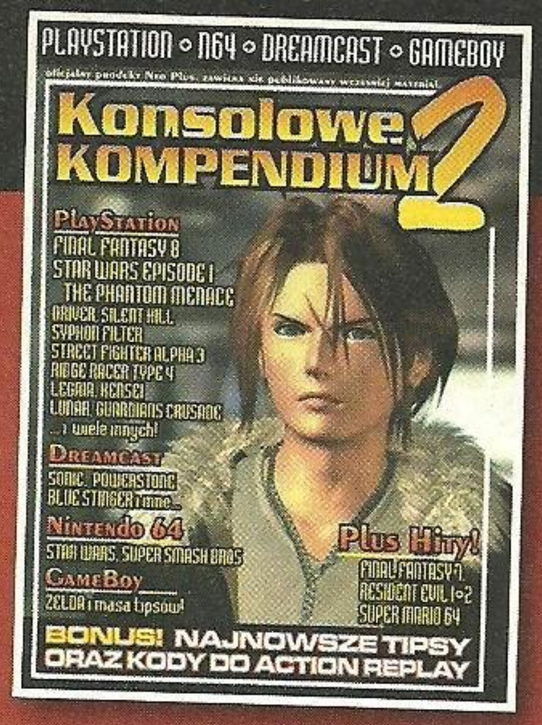
Aby otrzymać logo wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7316, gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
pod numer 7316
Gdzie literki XXXXX symbolizują logo - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

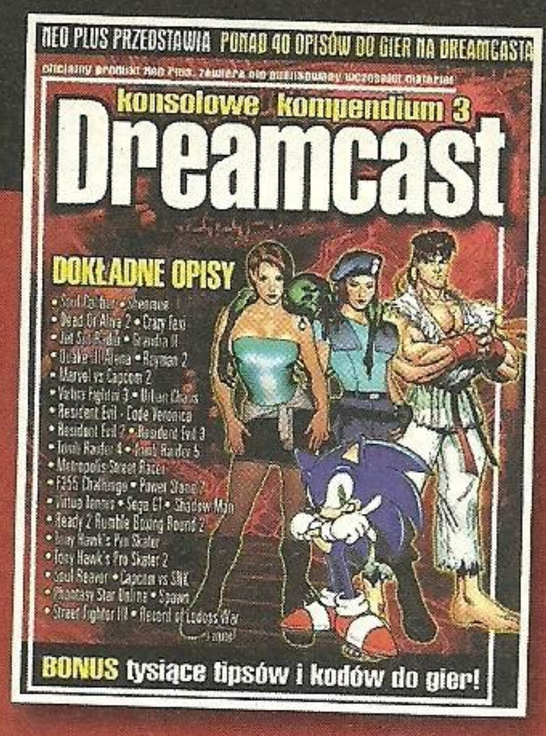
KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!
Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier. Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22- 27, 29, 30, 31, 34-44 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider AOD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

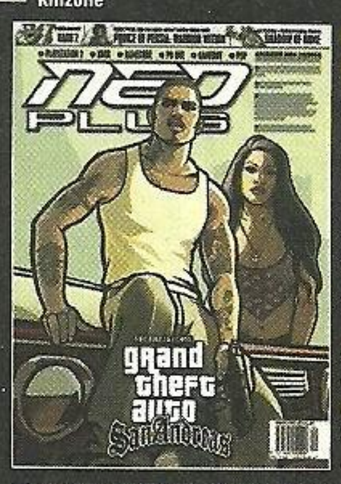
NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

NEO PLUS 70 listopad 04
RECENZJE: Killzone, Ratchet & Clank 3, Pro Evolution Soccer 4, Animal Crossing, Crash: Twinsanity, Mortal Kombat Deception, Outrun 2, Star Ocean 3, WRC4, FIFA 2005, Vietcong i inne!
SPECJAŁ: Call of Duty: Finest Hour - raport z pokazu gry w Londynie, Sztuczny Tłok - publicystyka
RECENZJA I OPIS: Resident Evil Outbreak

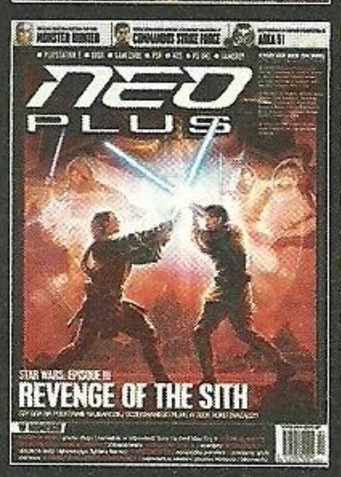


NEO PLUS 71 grudzień 04
RECENZJE: GTA San Adreas, Halo 2, Bard's Tale, Bloodrayne 2, Donkey Konga, DOA Ultimate, Neo Contra, Men of Valor, Otogi 2, Pikmin 2, Prince Of Persia: Warrior Within, Lord of the Rings: Third Age, The Getaway: Black Monday i inne!
SPECJAŁ: PSP przenośna rewolucja - publicystyka
RECENZJA I OPIS: GTA San Andreas na 100% - pierwsza część opisu

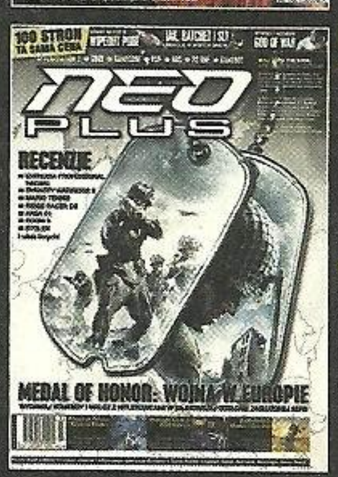
NEO PLUS 72 styczeń 05
RECENZJE: Metroid Prime 2, Call of Duty: Finest Hour, KOTOR 2: The Sith Lords, Jak 3, Paper Mario 2, Spyro: A Hero's Tail i inne!
SPECJAŁ: PSP - relacja z pokazów w Londynie, NDS - test nowej konsoli Nintendo, Dekada PlayStation - kulisy powstania szarej maszynki, Devil May Cry 3, Project: Snowblind
RECENZJA I OPIS: GTA San Andreas na 100% - druga część opisu

NEO PLUS 73 luty 05
RECENZJE: Mercenaries, Shadow of Rome, TimeSplitters: Future Perfect, Vuewtiful Joe 2, Phantom Brave, MechAssault 2, Tales of Symphonia, Ace Combat 05 i inne
SPECJAŁ: PSP - test nowej konsoli Sony, The Godfather - pierwsze info o konkurencji dla GTA, Resident Evil 4 - obszerny raport z testowania amerykańskiej wersji

NEO PLUS 74 marzec 05
NEWS: Brothers in Arms, Haunting Ground, NARC i inne
RECENZJE: Gran Turismo 4, Devil May Cry 3, Death By Degrees, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Star Wars Republic Commando, Fifa Street, NBA Street v3 i inne!
SPECJAŁ: Naukowe granie - studia o grach i nad grami



NEO PLUS 75 kwiecień 05
SPECJAŁY: Tekken 5, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, Commandos Strike Force, premiera Nintendo DS, Game Developer's Conference oraz God of War
RECENZJE: Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory, Resident Evil 4, Altered Beast, Constantine, Baten Kaitos, Kessen III i inne



NEO PLUS 76 maj 05
SPECJAŁY: Raport z pokazu gier Ubi Soft w Londynie (Prince of Persia III, Ghost Recon 3), Battlefield 2: Modern Combat, Medal of Honor: European Assault, Zawód: Betatester
RECENZJE: Enthusia Professional Racing, Dynasty Warriors 5, Mario Tennis, Ridge Racer DS, Doom 3, Area 51, Stolen, CT Special Forces,

NEO PLUS 77 czerwiec 05
SPECJAŁ: Relacja z E3 - część pierwsza (20 stron), Spartan: Total Warrior, Killer 7, gry na PSP
SPECJAŁ: God of War, Jade Empire, Cold Winter, Psychonauts, Pariah, Predator, Digital Devil Saga, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, 7 Sins i inne!

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

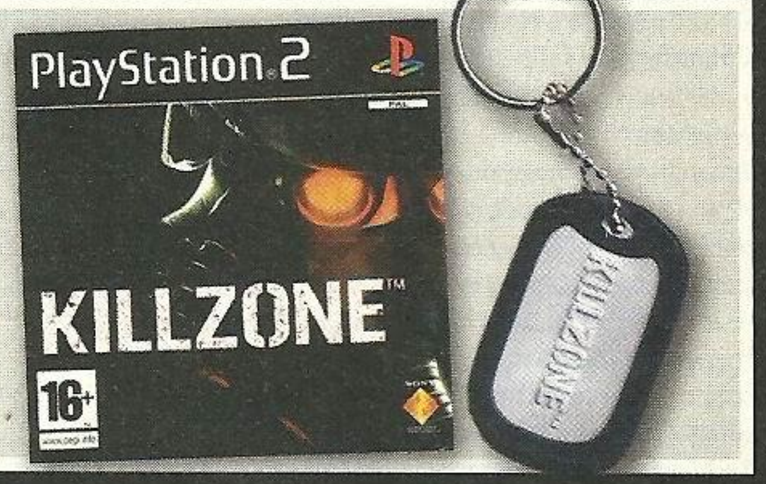
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów

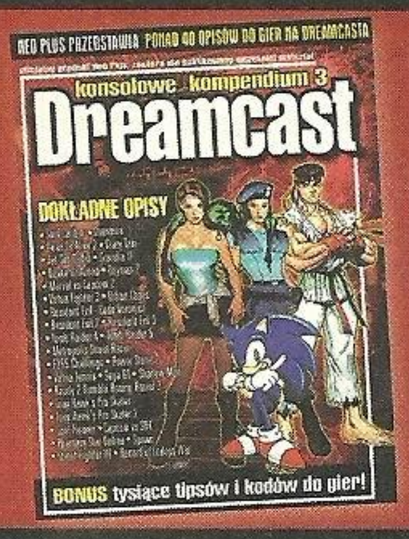
Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za 5 numerów, dostajesz 6 numerów

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO THIS IS FOOTBALL
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY NA 12 NUMERÓW OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO KILLZONE ORAZ BRELOCZEK-DOGTAG Z LOGOSEM KILLZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)





Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

Od dłuższego już czasu obiecywałem Gulashowi, że charakter FAQa zmieni się. I naprawdę tego chciałem. Czego by bowiem o mnie nie mówić, jestem osobą wrażliwą (płakałem przy retrospekcji śmierci ojca Reda XIII w Finalu VII), delikatną (boli mnie, jak ktoś mnie kopnie w piszczel) i podatną na sugestie (każdorazowa krytyka FAQ na forum powoduje, że tracę ochotę na odpisywanie na listy).

Na szczęście, jako osoba o krótkiej pamięci emocjonalnej, zapominam każdą z powyższych nieprzyjemności na tyle szybko, żeby raz w miesiącu pokomentować Wasze listy adresowane w jakimś dziwnym widzie do FAQ.

Ale niesmak pozostaje, jak w tym dowcipie z gościem, który dzwoni do ziomka i mówi mu, że po jego wizycie zginęła mu kasa...

email: banan@neo-plus.pl

listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

No więc, po każdorazowym skrytykowaniu przez kogoś FAQ, dochodzę do wniosku, że czas coś w nim zmienić. Kiedyś na jego łamach odpowiadałem na listy. Prawdziwe, takie papierowe, którymi do korespondencji posługiwali się Wasi dziadkowie a nawet, nie bójmy się tego powiedzieć, rodzice. Jak ich zapytacie, to pewnie jeszcze pokażą. Charakteryzują się głównie mniejszą czytelnością i zwykle towarzyszy im mniej ściemnionych wymówek (te orty, bo klepałem na padzie do Dreamcasta/na mojej klawiaturze nie ma „ch"). Potem listowną schedę przejęło kierownictwo enplusa i listy odeszły do lamusa. Tak, tak, nie dość, że się rymuje to jeszcze oznacza ni mniej, ni więcej, że za to, iż nie piszecie już papierowych listów odpowiada ktoś z górnej półki stopki redakcyjnej. Ale nie zniżę się do wytykania nikogo palcami, gdyż należę do grona osób dyskretnych i nadzwyczaj taktownych.

A więc coś się pochrzaniło ze skrytką pocztową, a Wy zaczęliście pisać maile (chociaż Gulash twierdzi, że nowa skrytka właśnie zaczęła już świetnie działać i możecie znowu pisać, nie lękając się, że listy trafią tam gdzie palec Froda). I super, bo nie trzeba ich było przepisywać, tylko przeklejać. Ale to jeszcze nie problem, gdyby nie powstanie strony www i forum Neo+. Okazało się, że co sprytniejsi posiadacze dostępu do internetu opanowali swoje Outlooki w stopniu dalece wykraczającym zwyczajowe wysyłanie maili, ale też – cwane gapy – dobrali się do Explorera. I zaczęli postować. I dostawać na te posty odpowiedzi nie po trzydziestu dniach, jak pan bóg w papierowych periodykach przykazał, ale po trzydziestu minutach.

Z tym nie wygram.

Mogę rzucić na szalę starannie dobrane listy, oprawić je szczyptą sarkastycznego, jak mówią jedni, żałośnie nieudolnego, jak dodadzą inni, humoru i liczyć, że to styknie. A jeżeli nie? Poprzez różne sprytne sztuczki mogę dobić się do jakichś dystrybutorów/przepastnych zasobów magazynku Gulasha lub poszperać po śmietnikach i spróbować zanęcić Was jakimś konkretnym gadżetem. W ostatnim, desperackim rzucie na taśmę mogę zdać się na to, że po prostu wciąż bycie wydrukowanym stanowi jakąś przepustkę, swoisty bilet wstępu na VIP-owskie salony...

No dobra, może trochę się zagalopowałem, ale doskonale pamiętam, jak szalałem ze szczęścia, gdy pierwszy raz wydrukowany został mój tekst. I jak czytałem go z dziesięć razy nie mogąc uwierzyć, że to stało się naprawdę. Oczywiście nie omieszkałem wtedy nazwać się Banana Splitem...

Dlaczego tego nie odmienimy, Krzysztof? Może powinniśmy tu napisać Bananą Splitem?

...żeby ta beczka miodu na zawsze została skalana chochlą dziegciu, ale chwilowo nie mam działającej okaryny czasu, więc mogę co najwyżej dodać słowa często pojawiające się w życiu każdego z nas „wtedy wydawało mi się to dobrym pomysłem".

Aby więc zaradzić naświetlonej w pierwszym akapicie sytuacji, postanowiłem napisać mały poradnik, który spowoduje, że:

a) przestaniecie pisać listy w ogóle i problem słabych FAQw rozwiąże się samoistnie, a ja wyjdę z tego z twarzą

b) mój pomysł okaże się tak dramatycznie nietrafiony, że zalejecie mnie lawiną niezrozumiałego bełkotu i wydrukować nie będzie czego, w rezultacie Gulash wyzwie mnie od dyletantów nie potrafiących niczego sensownego złożyć i wszystkim będzie strasznie przykro

c) zaczniecie pisać listy, na których odpowiedzi chcielibyście przeczytać na łamach enplusa

d) zmieni mnie Chest Rockwell i będziecie mieli jednozdaniowe odpowiedzi na listy o to, która konsola jest lepsza

Aha – żebyśmy dobrze się zrozumieli. Poniższy trydekalog FAQ nie jest podręcznikiem jak i jakie listy pisać. O nie. To byłoby raz, że żałosne (cwaniaczek chce odpowiadać tylko na sprawy, na których się zna), dwa, że absurdalne (spryciarz chce czytać tylko o tym, co go interesuje) i trzy, że nierozwojowe (leszcz nie rozumie, że nasza wyobraźnia wykracza daleko poza brzegi jego ograniczonego survivalhorrorowo-rpg-owo-proevowo-actionowo-tppowo-taktycznego umysłu).

To raczej podręcznik jak listów nie pisać. Dla Waszego i mojego dobra.

A przynajmniej mam taką szczerą nadzieję.

Abyśmy jednak wszyscy razem wykonali tę pracę zaczniemy od czegoś, co dam Wam ja. Ale zacznijmy od małego kwizu. Ręce do góry, Ci z Was, którzy, pomimo górującej nad tą stroną nazwy działu, dobrze wiedzą, że do FAQ nie trafiają FAQ-i tylko wybrane przeze mnie listy, zwykle dłuższe niż krótsze.

Najwyższy czas coś z tym zrobić. Otóż poniżej znajdziecie odpowiedzi na wszystkie najczęściej przychodzące do FAQ pytania. Genialnie proste, sami musicie przyznać. Po raz pierwszy w FAQ pojawi się... FAQ. A nawet MFAQ. Nie pytajcie jak na to wpadłem. Wiecie jak to jest z ciemnością i latarniami.

A więc tak, przesiałem tak wiele maili, które przyszły do FAQ, że poniższą listę byłbym w stanie skompilować bez najmniejszego trudu z pamięci...

Tak, a skąd oni mają wiedzieć, że tak właśnie nie zrobiłeś? Że nie wymyśliłeś sobie tych kilku tekstów, udając, że odwaliłeś kawał tytanicznej roboty?.

...Ale tak nie zrobiłem. Zapraszam zatem do pierwszej części naszego tegomiesięcznego spotkania w FAQ. Zapnijcie pasy. Bo mam zamiar odkryć przed Wami prawdy. I chociaż tym razem, zamiast na nieporęcznych kamiennych tablicach, dostarczę Wam je w postaci łatwej do przyswojenia w Waszym ulubionym miejscu do zapoznawania się z lekturą, to ich waga wcale nie jest przez to mniejsza. Ot, tak się to robi w XXI wieku.

1.Czy Neo Plus jest lepsze od PSX Extreme?

Pod pewnymi względami – tak. Pod innymi – nie. Nie wspominam o jakości recenzji czy szacie graficznej, bo tu zaczynamy mówić o gustach i preferencjach, liczbie wspomnianych recenzji – bo tu sprawa zależna jest od okresu, oraz poradnikach i korekcie – bo to cholernie nudne.

Jeżeli zaś kogoś interesowałyby zabawy w szczegółowe analizy, to jeszcze jakiś czas temu wystarczyłoby mu rzucić okiem na serwis gameonly, który silił się na porównania wydań obu pism z danego miesiąca. Subiektywne to było jak cholera, ale przynajmniej robione przez dwie osoby z teoretycznie przeciwnymi poglądami i sympatiami. Generalnie to, co jest lepsze, zawsze pozostanie kwestią czyjegoś gustu. I tylko jego.

2. Dlaczego Neo Plus nie lubi się z PSX Extreme?

Neo Plus i PSX Extreme to pisma na litość boską i jako takie – nie mają uczuć. Uczucia te jednak mają tworzący je ludzie. I jak zwykle, to w nich tkwi problem.

Na konsolowym rynku pierwsze było PSX Extreme i jest to niepodważalny fakt. Grupa amatorów konsol ze Śląska stworzyła pierwszy poświęcony w całości tematyce konsol periodyk i za to należy im się szacunek. Mniejszy już należy się im za dowalanie warszawskiej konkurencji od samego początku, ale z konkurencją można robić dwie rzeczy – atakować albo ignorować. Extreme wybrał pierwszą formę, Neo – drugą. W tej chwili poza drobnymi, raczej gówniarskimi przytykami sprawa, nie ma większych konsekwencji, ale też inaczej być nie może.

Nie zapominajmy, że rynek lubi, jak coś się dzieje, a na polskim rynku są dwa liczące się pisma poświęcone tylko konsolom. I część przytyków to zwyczajne dostarczanie rzymianom igrzysk, druga część to konieczne w przypadku pojawiania się nowych autorów zapewnienia o słuszności swoich poglądów. I tak to kółko się toczy. I będzie się toczyć.

3. Czy redaktorzy gazet wbijają się na fora dyskusyjne konkurencji i pod fałszywymi nickami krytykują konkurencję? Czy redaktorzy gazet wbijają się na grupy dyskusyjne i pod fałszywymi nickami krytykują konkurencję?

Raczej nie. Raz, że byłoby to głupie, a dwa, że wpadka w razie jakiejś niefrasobliwości zostałaby natychmiast rozdmuchana i zakończyła się konkretną kompromitacją. Poza tym każde z pism ma swoich fanów. I to zwykle oni odpowiadają, za te „podejrzanie napastliwe" lub krytyczne posty.

4. Które z pism – Neo Plus czy PSX Extreme ma więcej czytelników?

Sprytnie zadane pytanie, ale bez wyraźnej odpowiedzi. Po pierwsze – badania czytelnictwa prasy konsolowej nie są prowadzone, a liczba osób czytających jeden egzemplarz pisma raczej rzadko równa się liczbie tego pisma posiadaczy. Bardziej interesujące może tu być pytanie o przychody z reklam, nakład i sprzedaż egzemplarzową (czyli ile pism schodzi w kioskach, empikach i takich tam) ale jej po prostu nie dostaniecie. To pilnie strzeżona tajemnica i bez względu na to, jakie liczby przeczytacie w którymkolwiek periodyku – raczej zostaną one odrobinę podkoloryzowane. To zbyt ważna informacja handlowa, żeby redakcja któregokolwiek z pism miała ochotę się nią podzielić.

5. Czy Xbox jest lepszy od PlayStation 2?

Wiele gier na Xboxa ma ładniejszą grafikę niż na PlayStation 2 i łatwiej grać na nim przez sieć, ale w pytaniu o lepszość konsoli zawsze brakuje najważniejszej kwestii – gier. A w dziedzinie gier PlayStation 2 wciąga Xboxa nosem. Nie, naprawdę.

6. Czy PlayStation 2 jest lepsze od GameCube'a?

Najbardziej chwytliwym motywem byłoby porównanie obu wersji Residenta 4 – tej na GameCube'a i PlayStation 2, ale tak naprawdę

parametrowo różnica nie jest tak wielka. A sprowadzając sprawę znowu do gier odpowiedź może być tylko jedna. PlayStation 2 zwycięża i na tym polu.

A Pan się nie denerwuje i przejdzie do pytania numer 10. Tam odpowiadam na TEN zarzut.

7. Czy GameCube jest lepszy od Xboxa?

Obawiam się, że nie. Wiecie – gry.

8. Czy Nintendo DS jest lepszy od PSP?

W krótkich słowach: nie. Ale pomimo przewagi technologicznej PSP nad DSem na razie, na najbardziej interesującym nas polu software'owym, Sony PSP wcale nie rządzi. A przyznam, że bliska jest memu sercu teoria z South Parku, że PSP jest narzędziem stworzonym przez Boga.

Problem w tym, że PSP na razie idzie ścieżką Xboxa (czizys, widzieliście ile oni szykują wyścigów?) zaniedbując bardzo ważne gatunki (rpg-i) oraz zadowalając się adaptacjami hitów, które jednak na mnie robią nieodparte wrażenie gier niehandheldowych. Nie pytajcie, co to takiego. Z drugiej strony gry na DSa potrafią być fajne i ciekawe, a bitwa o fajność Meteosów z Luminesami wcale nie jest rozstrzygnięta.

W tej chwili na świecie jest mniej więcej dwa razy więcej DSów niż PSPków, ale nie zapominajmy o tym, że europejskiej premiery tego drugiego jeszcze nie było, a poza tym DS miał lotny start.

No i że wygląda jak damska puderniczka.

W przeciwieństwie do męskich puderniczek, co panie mądrusiu?

W tej chwili ta wojna jest jeszcze nierozstrzygnięta, ale na razie przebieg walki jest nieco inny, niż się tego spodziewałem. Ba, daję głowę, że inny niż spodziewało się tego 99% redaktorów w pismach o grach video.

9. Czy lepszy jest Resident czy Silent Hill?

Jeszcze do niedawna odpowiedź byłaby prosta, ale w tej chwili przestała. Z reguły w pytaniu o Silenta i Residenta chodzi o to, który z nich lepiej straszy, bo wspólnym mianownikiem obydwóch jest właśnie ich horrorowatość.

A największą dziurę w głowie z brutalnością rozbuchanego buhaja wywala właśnie Silent Hill 2, bez dwóch zdań. Ale za to najfajniejszą grą jest zdecydowanie Resident Evil 4. Poza tym, jak już wszyscy wiemy, obydwie serie są zupełnie różne i o ile Silent to psychologiczny, pełen majaków i nastrojowej muzyki horror, po którym człowiek ma ochotę... nie, właściwie na nic nie ma ochoty, to Resident jest krwawą, splatterową jatką z mnóstwem fajnych momentów i wykorzystaniem wszystkich już chyba motywów znanych z horrorów.

10. Czy gry Nintendo są lepsze od gier innych developerów?

Gdybyśmy mieli wziąć na warsztat same oceny gier Nintendo z netu, mogłoby się okazać, że tak właśnie jest. Ale zapominalibyśmy wtedy o pewnym drobiazgu. Gry Nintendo pojawiają się tylko na konsole Nintendo. I robi je Shigeru Miyamoto. Wszyscy posiadacze Nintendo, którzy mają dostęp do internetu – a zatem wszyscy autorzy piszący recenzje gier Nintendo w necie, do gazet i gdziekolwiek indziej, kochają Nintendo i Shigeru Miyamoto. Wiem, wiem, stereotypy są krzywdzące i nie można tak pisać, a tak poza tym to niechże ja się odwalę od pisania takich bzdur.

Ale to nie są bzdury. To po prostu szara rzeczywistość. I chociaż przyznaję, że bardzo podobały mi się Zeldy, to nie uważam, żeby były grami lepszymi niż, dajmy na to, Finale.

Brawo Banan. Wciskaj gdzie się da tę swoją obleśną finalową propagandę.

Ale Nintendo trochę mgli ten obraz.

Czy ty w ogóle widziałeś uberbishonowe projekty tych wszystkich postaci? No tak, kogo ja pytam, przecież pewnie ci się to podoba.

11. Skąd Grabarz bierze te swoje wstępniaki?

Grabarz jest człowiekiem uczonym, a do tego profesjonalistą. Przy okazji – moim zdaniem zawarł z Szatanem pakt na mocy którego dostaje gotowe wstępy do swoich artykułów. Inaczej tego nie widzę. Albo to, albo po prostu kataloguje sobie wszystkie, co ciekawsze napotykane rzeczy. Albo spisuje to wszystko z netu.

Nie, nie mam kompleksu Grabarza. A że zmasakrował mnie jego Voldo?

Dałeś zmasakrować się pokrakowi Grabarza w swojego ulubionego Caliburka? Buehehehehehehehe!

12. Który MGS jest najlepszy?

Metal Gear Solid na PSX'a. Ma ten klimat.

13. Jaka jest najlepsza gra na konsole?

Na szczęście nie ma jednej. Ale zwycięzcy (w zależności od tego kogo byście zapytali) szukałbym wśród serii: Halo, Tekken, Legend of Zelda, Final Fantasy, Pro Evolution Soccer, Metal Gear Solid.

14. Czy Tekken jest lepszy od Virtua Fightera?

Biorąc pod uwagę liczbę graczy jaka interesuje się pierwszą z nich – sądzę, że tak.

15. Czy jestem hardcore'owym graczem?

Jeżeli bardzo zależy Ci na tej opinii, to jest spora szansa na to, że nie i jesteś pozerem, któremu zależy na byciu uważanym wśród znajomych za „hardcore'owego" gracza.

Co? A po cholerę komuś miałoby zależeć na dobiciu do grupy najbardziej żałosnych, pozbawionych życia towarzyskiego gości, jacy snują się po tym świecie?!

Z całą pewnością za hardkorowca uznawałbym gościa, który po powrocie ze szkoły czy pracy włącza konsolę lub komputer i gra do oporu. Potem idzie spać, budzi się, coś tam je, idzie do pracy/szkoły i scenariusz się powtarza.

Tak, taki gość byłby hardkorowcem. A więcej kim jeszcze? Żałosnym cieniem człowieka i przegranym ciołkiem. Extra, nie?

16. Czy konsole są lepsze od pecetów?

Jeżeli chodzi o gry – tak. Jasne, jasne, są różne gatunki gier, bla bla bla, myszka bla bla bla, wyższa rozdziałka, bla bla bla, mmorpg-i bla bla bla. W skrócie – jeżeli chcesz grać w gry – wybierz konsolę. Teraz najlepiej PlayStation 2.

17. Czy PS3 jest lepsze od X360?

Zobaczymy gry, to się wypowiemy.

18. Czy Xbox 360 jest potężniejszy od Revolution?

Zobaczymy gry, to się wypowiemy.

19. Czy Revolution jest potężniejsze od PlayStation 3?

Zobaczymy gry, to się wypowiemy.

20. Czy granie na piratach jest w porządku?

Nie, ale to niczego w Waszym światopoglądzie nie zmienia. Wy już i tak wybraliście swoją ścieżkę Mocy.

21. Czy na europejskich PSP'kach można będzie grać w amerykańskie gry i odtwarzać amerykańskie filmy?

Grać w gry – tak, odtwarzać filmów – nie.

22. Czy na amerykańskich PSP'kach będzie można grać w europejskie gry i odtwarzać europejskie filmy?

Grać w gry – tak, odtwarzać filmów – nie.

23. Co zrobić, żeby pisać do Neo Plus?

Napisać do redakcji w tej sprawie, podesłać próbkę tekstu, sprawdzić ją kilka razy przed wysłaniem, nie spóźnić się z wyznaczonym terminem i mieć odpowiednią kombinację talentu i szczęścia. Proporcji nie podaję, bo zależą od okresu.

24. Dlaczego Neo Plus w pewnym momencie podrożało?

Neo Plus to magazyn wydawany przez Independent Press – wydawnictwo poświęcone w całości temu jednemu projektowi. I na jego decyzje wpływ ma szereg tak wielu składników, że nawet nie da rady ich tu wszystkich wymienić. Najważniejszą rolę odgrywają zwiększające się co roku ceny papieru, koszty druku i koszty utrzymania redakcji, a jest jeszcze cała masa innych spraw. Z reguły niefajnych.

25. Dlaczego N-Gage/Xbox/PlayStation2/SNES/PSX/Dreamcast ma tak mało/ma tak dużo/nie ma w ogóle stron?

Bo jest Ciebie drogi czytelniku i Tobie podobnych po prostu zbyt mało. A gros czytelników miałaby za złe marnowanie miejsca na teksty o konsolach, które zupełnie ich nie interesują.

26. Dlaczego faworyzujecie...

Bo jesteśmy ludźmi, a Neo Plus to magazyn opinii. Nie aksjomatów.

27. Kim są Chest Rockwell, Brock Landers, Squaerio?

Pierwsi dwaj to duchowi odpowiednicy gruppenfuhrera Wolfa z Kapitana Klossa, a ten trzeci – no dajcie spokój. To akurat było proste.

28. Czy Wy gracie w ogóle w te gry?

Tak.

29. Czy lepsza jest FIFA czy Pro Evo?

Pro Evo. Każdy, kto ma cokolwiek wspólnego z piłką nożną i ma możliwość dokonania świadomego wyboru, wybiera Pro Evo.

30. Czy to trzydzieste pytanie nie jest trochę naciągnięte?

Tak, ale chciałem żeby zamknęło się na okrągłych 30.

Wow, Barysznikow, ale żeś się wywinął. No po prostu brawo.

Po co ta cała lista, zapytacie? Ano po to, abyśmy pewne przeszkody usunęli sobie z drogi już na samym początku. Żebyście nie trudzili się nadaremno, próbując wyrwać odpowiedzi na pytania, na które już odpowiedziałem w powyższej długiej liście.

Ej, zaraz. Bo Wy chyba nie... przecież nie sądziliście, że włożyłem tyle pracy w próbę zrobienia czegoś, co nie miałoby docelowo zaowocować uproszczeniem mych zajęć związanych z obróbką tej wspaniałej rubryki w nadchodzącej przyszłości.

No to dobrze. Tak serio, to się już już trochę przestraszyłem, że nie wiedzieliście. A ja bardzo nie lubię nieporozumień.

TERAZ PRZEJDZIEMY DO LISTÓW, ALE PORADNIA JAK PISAĆ LISTY DO PISM KONSOLOWYCH ROZPOCZYNA ZAJĘCIA W PRZYSZŁYM MIESIĄCU. PROFESOR BANAN ZAPRASZA.

DEKLARACJE WIERNEGO

Cześć!

Czytam neosa od dosyć niedawna [chyba 65 nr]

No to już ponad rok będzie i okazja jakaś...

Pomimo, że nie mam żadnej konsolki [no, chyba, że Pegasus to konsola:].

No, a jak.

Na razie gram na PieCu, ale zamierzam kupić PSP i w związku z tym mam parę pytań i uwag:
1. Jeżeli PSP zostanie sprowadzone z Japonii, to czy menu będzie po angielsku czy japońsku?

Menu jest mocno ikonkowe. A także w obu językach.

2. Czym się różnią wersje amerykańska i japońska i która jest lepsza?

Nie ma lepszej. Obie są takie same, a różnić się będą tylko regionami w kwestii filmów.

3. Dziwi mnie fakt, że sprzedajecie konsolowe kompendium na PS one, N64, DC, itd. w czasach, gdy kończy się panowanie obecnej generacji konsol. Czy ktoś to jeszcze kupuje?

FAQ

No skoro wydawnictwo sprzedaje, to najwyraźniej ktoś chce to jeszcze kupować.

4. Nowy nr lipcowy jest spoko [jak zresztą każdy:] ale zauważyłem, że Mielu dostał do recenzji same crapy. To kara za grzechy? brak podpisou...

Pewnie nie uwierzycie, że niejeden autor enplusa zazdrości Mielowi fuszki pisania o najsłabszych grach konsolowych na świecie. Nie uwierzyliście? Tak właśnie myślałem.

KU POKRZEPIENIU FAQ

Hello!
Na początek pozdrawiam całą redakcję – nie mam zielonego pojęcia, stare dziady, w jaki sposób znajdujecie się jeszcze w całej tej chorej branży, ale... Szacun Wam za to.

Jeszcze nie nucę pod nosem „Czterdziesto-latka" (ani nawet trzydziestolatka, żeby być konkretnym) idąc rano do pracy, ale niewątpliwie ten czas się zbliża i Maciek boleśnie przypomniał mi o tym fakcie.

Inna sprawa. Mam naprawdę niewielką prośbę - błagam Was, nie drukujcie już tak „głębokich i przemyślanych" listów, jakimi uraczył nas choćby obywatel Black Fox. Niestety, widocznie jestem indolentem intelektualnym i to nie pozwala mi w pełni rozkoszować się głoszonymi przez takich ludzi „ponadczasowymi" teoriami. A i przyznam z ubolewaniem, że mam po nich niesamowity mętlik w głowie. Cóż poradzić, jestem prostym człowiekiem...

Cholera, głupia sprawa, ale skoro tak to stawiasz?... W normalnych okolicznościach postaralbym się obadać tu na łamach Twój list i rzucić się z kłami na pierwszy widok słabości, ale Ty nawet nie atakujesz. Z taką prośbą zrobić mogę jedynie to – pójść Ci na rękę. Twoje niewinne, czyste wołanie nie może pozostać bez odzewu. Nie będziemy już publikować takich maili.

Oczywiście zaraz po tym, jak sprawdzę co tam takiego poszło.

A z zupełnie innej beczki. Rozumiem, iż weszliśmy nie tak dawno w nowoczesny XXI wiek – okres kiedy to czekają nas zapowiadane przez stare filmy oraz seriale lata Star Treków, wojen Terminatorów, czy innych Obcych, ale... Czy ten aż nazbyt futurystyczny wygląd konsol „next-next-gen" to już nie lekka przesada? Gdzie Ci designerzy mają oczy?

W tym samym miejscu, w którym mieli je kiedy robili toster albo stary magnetowid. Zogniskowany na jakiejś bliżej niesprecyzowanej futurystycznej projekcji swych marzeń.

Konsola Nintendo wyglądająca niczym „kaseta wideo", tudzież „krzywo stojące pudełko" [pozdrawiam A. Chmielarza],

Przecież to nawet nie był prototyp! Stawiałbym raczej na projekt prototypu prototypu.

zaraz po niej konsola Sony, która mnie osobiście wyglądem przypomina najprawdziwszy „chlebak" [all rights reserved. ;)]

Chlebak. No ciekawe bardzo...

i na koniec „zassany w sobie" Xbox360.

Moim zdaniem tam dosyć ładnie wygląda...

Shesh... Mam nadzieję, że nie dojdzie do tego, iż kiedyś będziemy musieli kupować konsoli o przepięknej aparycji pralki „Frani", czego Wam i sobie życzę.
Maciek M.

Raczej nie ma obaw, ale strzeżonego...

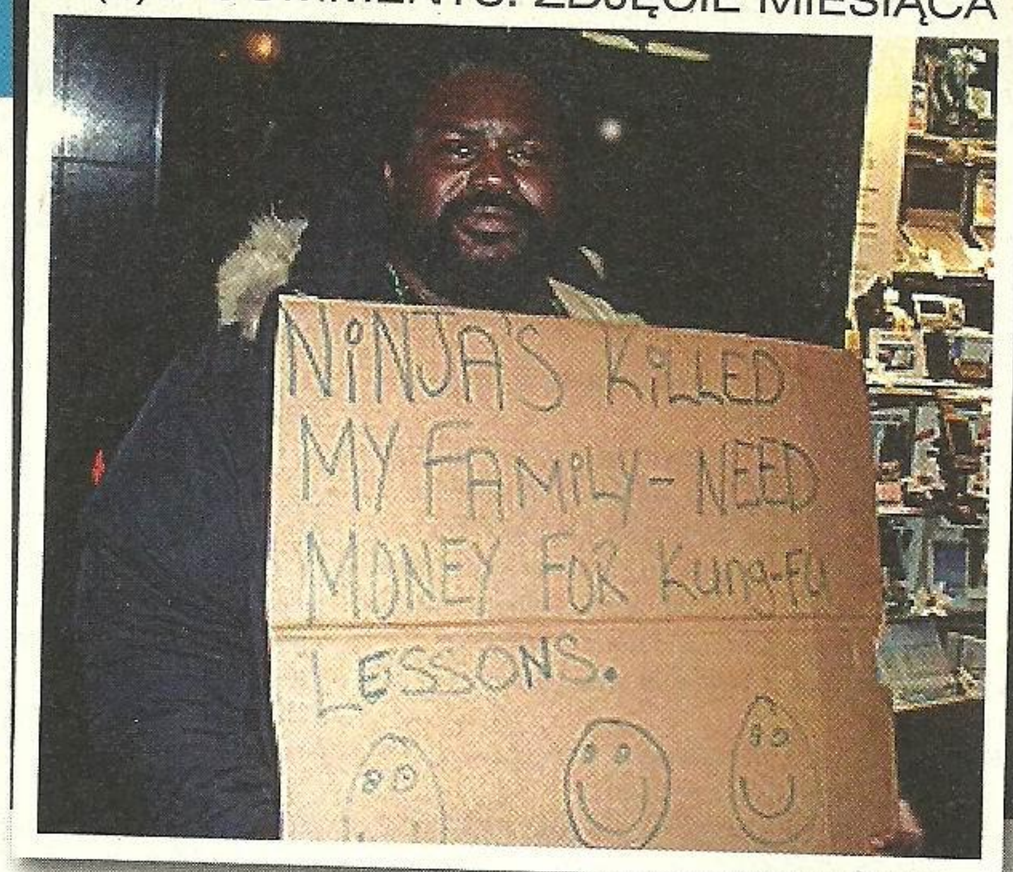
WOW!

Drogi Panie Bananie

No nie mogę, ale ile razy przelatywałem wzrokiem tego maila to wydaje mi się taki... kompletny...

Otóż proponuję Panu (oraz wszelkim korektorom, cenzorom i innym poprawiaczom) aby w dziale listowym (FAQ) zostawić jeden najgorszy, najtrudniej czytelny, najmniej ciekawy list (lub jego fragmenty) w oryginale, aby pozostali Czytelnicy wiedzieli jak nie należy pisać do tak wielce szanowanej gazety przez Państwa wydawanej. Dziękuję.
Serdeczne Pozdrowienia
ricken18

N(e)O COMMENTS: ZDJĘCIE MIESIĄCA



Wszyscy moglibyśmy uczyć się kultury od tego młodego (o ile jego nick nie jest owocem aspirującego ego) człowieka. No więc, drogi Rickenie pomysł jest fajny, ale raz, że z czytelnością w dobie maili jest w miarę OK, a dwa, że te najbardziej grafomańskie są naprawdę, napraaawdę złe.

Natomiast Rickenie poruszyłeś istotną sprawę i bądź pewny, że od następnego numeru wprowadzimy zajęcia, które pozwolą na eliminację najfajniejszych listów. Z przykładami.

Ale mam tu taki jeden, który przyszedł jakoś zaraz po Twoim. No i jakbym mógł wybierać, to za takie bym chyba podziękował.

FILET-O-FISH

Szanowni Panstwo!
Zwracamy sie z zapytaniem, czy mozemy przeslac oferte plakatow z grafikami ryb?
Z wyrazami szacunku
Wydawnictwo MPR Sp. z o.o.
P.S. Zapewniamy, ze przeslana oferta handlowa bedzie niewielka (e-mail bez zalacznikow) i przeslana jednorazowo.

Naprawdę, te z prośbą o pomoc w wyciągnięciu z Nigerii 35 milionów dolarów rezerw banku narodowego, jedyna w swoim rodzaju niepowtarzalna okazja dokonania zakupów mnóstwa Roleksów, czy szalenie tanich worków pełnych Ciallis są na tym tle barwną (bo od razu mają zdjęcia) i naprawdę porywającą lekturą. ■ ■

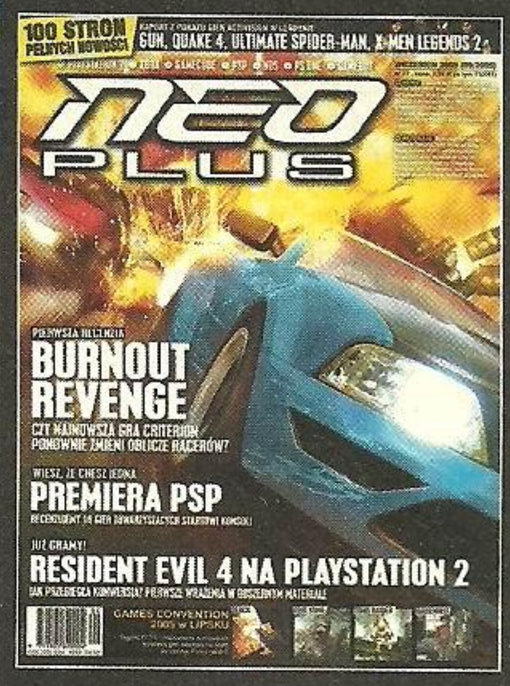
Do wygrania trzy zestawy gadżetów z gry ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

PYTANIE: Czy w Enthusia Professional Racing można ścigać się licencjonowanymi samochodami?
a) tak
b) nie

JEŚLI CHCESZ WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, WYŚLIJ SMS POD NUMER 7216 O TREŚCI A LUB B POPRZEDZONEJ HASŁEM NEO (NEO A LUB NEO B)

KONKURS!

Koszt wysłania jednego SMSa to 2 zł + vat. Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.



nr 80 wrzesień 2005
(09/2005)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Michał Mielcarek
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Vandariel, Vince, Wrog

Hall Of Fame
Anek, Brat, Dzik, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Flik, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

UAKTUALNIONY
Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa nr. 1
00-957 Warszawa 36

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
matt@neo-plus.pl

oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład mielu@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam

Atak ceny 69,- TRWA fajny.pl wzywa POMOOCY

PoolParadise nowa cena w EXE 69,-

Splinter Cell Chaos Theory w EXE 119,-

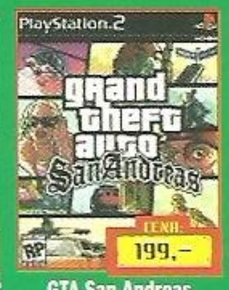
Najlepszy Snooker w ulubionej cenie oraz w równie szokującej genialny Splinter Cell

GADZETY za DARMO

Medal of Honor European Asault

Pro Evolution Soccer4

Star Wars Episod 3 Revenge of sith



GTA San Andreas

GRAN TURISMO 4

Call of Duty Finest Hour

King of Fighters Maximum Impact

Ace Combat 5

Codziennie sprawdzamy ceny fajny.pl

Destroy All Humans

Meta Gear Solid 3 Snake Eater

Władca Pierścieni Trzecia Era

JAK & DEXTER 3

Splinter Cell PandTom.

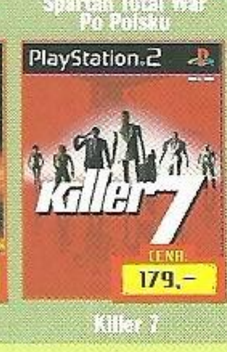
KILL ZONE

Spartan Total War Po Polsku

GOD of WAR

Batman Begins + BILET DO KINA GRATIS

LEGO Star Wars



Killer 7

SPIDERMAN 2

Najlepsze ceny w tym kraju www.fajny.pl

Metal Slug 3

Ratchet and Clank 3

NEED FOR SPEED Underground 2

Getaway Black Monday

SLY 2 Band of Thieves

Tony Hawk Underground 2

King of Fighters Saga Continues

TEKKEN 5

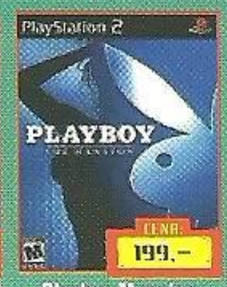
JUICED

The PUNISHER

Syberia 2

Midnight Club 3

Pro Evolution Soccer 5



Playboy Mansion

Kya Dark Lineaga

DEATH BY DEGRES

PC PS2 PS ONE PSP

Padla kolejna bariera cenowa, gry na ps2 juz od 29 zl

Dragon's Lair 2	29	WRC 2 Extreme	69	Viewtiful Joe	79	Indiana Jones&Emp.Tomb	119
Time travellers + okulary	29	WRC 4	69	Wolfenstein Oper.Ressurection	79	Mark of Kri	119
F1 2003	59	007 Everything or Nothing	79	X-MEN 2: Wolverines Revenge	79	Max Payne 2	119
True Crime	59	Battle Engline Aquilla	79	Final Fantasy X	89	Ninja Assault	119
WRC 3	59	BURNOUT 2	79	Gran Turismo Concept	89	Primal	119
EYE Toy Play2 bez kamery	69	Conflict Desert Storm	79	Harry Potter Komnata taj.	89	R:Racing Victory	119
F1 2004	69	Disney ExtremeSkateAdventure	79	Socom	89	RUNE	119
Getaway	69	DJ Decs and FX	79	Baldurs gate Dark Alliance 2	99	Futurama	119
Getaway Black Monday	69	FIFA 2004	79	Centre Court: Hard Hitter 2	99	Sly Raccoon	119
Gran Tourismo 3	69	Final Fantasy X-2	79	COLIN 4	99	Spiderman 2	119
Jak & Dexter	69	Goldeneye Rogue Agent	79	DRIVER 3	99	STAR WARS BATTLEFRONT	119
Jak 2 Renegade	69	Harry Potter Quiditche	79	Enter the matrix	99	Stitch	119
JAK 3	69	JB 007 Agent Under Fire	79	ENTHUSIA	99	TonyHawk's Undergrond	119
KILLZONE	69	JB 007 Night Fire	79	Ghosthunter	99	War of the Monsters	119
Kingdoms Heart	69	Mortal Kombat Deception	79	Gran Turismo 4 Prologue	99	Virtua Cop 1 & 2 Elite	119
Medal of Honor Rising Sun	69	Lord of the rings 2 Towers	79	King of Fighters Saga Contin.	99	XIII	119
Magix Music Maker	69	Lord of theRings Powr.Króla PL	79	METAL GEAR SOLID 2	99	GTA VICE CITY	129
Moto GP 3	69	Władca Pierscieni 3 Era	79	METAL SLUG 3	99	Ape Escape 2	129
NBA LIVE 2002	69	Medal of Honor Frontline	79	NBA Live 2003	99	Burnout 3	139
Overdrive Bro of Steel	69	Need for Speed Underground	79	Silent Hill 4 the room	99	Splashdown 2	139
Raging Blades	69	Rally Fusion:Race of Champ	79	SNK vs Capcom SVC Chaos	99	Pro Evolution Soccer 4	139
Rally Fusion	69	Resident Evil Outbreak	79	Tekken Tag	99	COLIN 2005	169
Ratchet & Clank	69	Star Trek Shattered Universe	79	Teenage Ninja Turtles	99	EYE Toy Play 2 z kamerą	169
Ratchet & Clank 2	69	Sims	79	Toca 2	99	No one lives forever	169
Ratchet & Clank 3	69	SIMS URBZ	79	Worms Forts under siege	99	Contra	179
R Type Final	69	Sims Bust'in out	79	Black and Bruised	119	Devil May Cry 3	176
Smash Court Tennis 2	69	Simpson Road Rage	79	Casper	119	GOD OF WAR	179
SOCOM 2	69	SSX 3	79	Chaos Legion	119	BATMAN BEGINS + bilet do kina	
Tekken 4	69	SSX tricky	79	Colin 4	119	GRATIS szczegóły tel lub www	179
TERMINATOR 3	69	Syphon Filter The OmegaStrain	79	Euro 2004	119	Broken Sword SleepingDragon	179
Time Spliters	69	STUNTMAN	79	Evolution Skateborading	119	Fight Night 2004	179
		Tenchu Wrath of Heaven	79	Evolution Snowboardnig	119	FIGHT NIGHT Round 2	179
		Tiger Woods 2004	79	Gregory Horror Show	119	Gladius	179
		Tony Hawks 4	79	Gladiator Sword of Vengeance	119	SHADOW of ROME	179
		TyTysmanian Tiger2 BushResc.	79	Hulk	119	Silent Scope 3	179

FIFA 2005	185	Kabel Optyczny	49,9
Fifa Street	185	KLAWIATURA	109,9
Metal Gear Solid 3	189	Przedłużacz do joypada	19,9
NBA 2005	185	PSOne Karta pamięci 1 szt.	19,9
NFL Street 2	185	PSOne Karta pamięci 3 szt.	45,9
NHL 2005	185	PSOne Joypad	39,9
UEFA Champions League 05	185	Torba Playstation	69,9
AREA 51	189		
Bloodrayne	189		
DEATH BY DEGREE	189		
Harry Potter Więzień Azka	189		
Gran Turismo 4	189		
TEKKEN 5	189		
TEKKEN 5 z konsolą	729		
Socom 2 + sluchawki	189		
Alpine Racer 3	199		
Ace Combat 5 SquadronLeader	199		
Amplitude	199		
JUICED	199		
NBA Street v3	199		
Richard Burns Rally	199		
Destroy All Humans	209		
LMA Manager 2005	219		
Mercenaries	229		
SING STAR + MIKROFONY	229		
Sly Raccoon 2	239		

WKRÓTCE:
A może już są? Najlepiej zadzwoń a my zajmiemy się resztą
BURNOUT REVENGE 179
MATRIX PATH OF NEO 179
SOUL CALIBUR 3 199
Ride or Die ..... ?
SPARTAN TOTAL WARIOR PL . 179

GRY GAME CUBE

SPIDERMAN	49	Super Mario Sunshine	119
Universal Studios	59	XMEN Wolverines Rev.	119
18 Wheeler	69	RAINBOW SIX 3	119
Batman DarkTommorow	69	Luigi`s Mansion	129
Crazy taxi	69	ISS 3	139
Doshin the Giant	69	Mario Party 5	139
F1 Career Challenge	69	Metroid Prime	139
Mortal Kombat DA	69	NBA courtside 2002	139
NFS HotPursuit 2	69	Soul Calibur2	139
Ty Tysmanian Tiger	69	Zelda	139
UFC	69	FIGHT NIGHT Round 2	179
Bond 007 Everything or Noth..	79	Mercedes World Racing	179
Bond 007 Nightfire	79	Fifa Street	185
Fifa 2003	79	Final Fantasy CrystalChronic	189
Fifa 2004	79	Killer 7	189
Harry Potter komnata tajem..	79	LOTR Third Age	189
Harry Potter Quidditche	79	NBA Street v3	189
LOTR Return of the King	79	NFS Underground2	189
Medal of Honor Rising Sun	79	Metroid Prime 2	199
Medal of Honor Frontline	79	UEFA Champions League 05	199
NFS Underground	79	RESIDENT EVIL 4	218
Sims Bustin Out	79	Pikmin 2	229
Ty Tysmanian Tiger 2	79	Pokemon Colosseum	229
Cel Damage	99	Spiderman 2 the movie	229
Dakar 2	99	Tony Hawks Underground 2	229
Pikmin	99	Call of Duty Finest Hour	229
Rally Championship	99	Donkey konga PAK	239
Catwoman	109	Prince of persia	239
Fifa World Cup 2002	109	Metal Gear Solid TS	249
Aggressive Inline	119		
Drome racer	119	Karta 4 MB Joytech	59,90
Disney Magical Mirror	119	Karta 8 MB Joytech	99,90

GRY GBA

Aggressive Inline	99,9	Next Generation Tenis	99,9
Batman Vegeance	119,9	NFS Underground	129,9
Britney's Dance Beat	69,9	Pinball Challenge	99,9
Castlevania	159,9	PinkPanterPinkadelic	99,9
Chessmaster	99,9	Pirates of the Caribbean	99,9
Duken Nuken	99,9	Pokemon Sapphire	199,9
Deadly Skies	99,9	Pokemon Fire Red	229,9
Extreme Ghostbusters	99,9	Pokemon LeafGreen	229,9
Freak Style	99,9	Rocky	99,9
Final Fantasy Tactics	199,9	Spyro 2 Season of Ice	99,9
GOLDEN SUN LOST AGE	189,9	Sim City 2000	99,9
GTA	189,9	Sum of all Fears	69,9
Iridium 2	99,9	SWORD OF MANA	169,9
Hugo Bukkazoom	169,9	Tarzan	129,9
Lego island 2	99,9	The Scorpion King	169,9
Metal Slug	199,0	Rainbow Six	169,9
Medal of Honor Infiltr	119,9	Super Street Fighter2	99,9
Metroid Fusion	119,9	Turok Evolution	99,9
Mission Imposible Op.Surma	99,9	Winter X Games Snowboar..	99,9
Mortal Kombat DA	149,9	Wolfenstein 3D	99,9
Moto Racer	99,9	Zone of the enders	169,9
Mummy Man	149,9	X Men Wolverine's Revenge	129,9
NBA Jam 2002	99,9		

KONSOLE

Konsola Gameboy SP
- dostępna w kolorze:
- czerwonym
- niebieskim

GRATIS:
- niepowtarzalny futerał
- folia ochraniająca ekran (ilość ograniczona)

CENA: 444,-

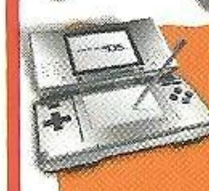
KONSOLA GAMECUBE+PAD
pamięć 59 bloków 89,-
pamięć 251 bloków 149,-
joypad oryg 139,-
CENA: 444,-

PS2 joypad bezprzewodowy Air Style
NOWA CENA: 179,-

KONSOLA + GRA
A MOŻE + GRY ?
Zawsze dogadamy się :-)
STWÓRZ SWÓJ PAKIET
MAMY SZATAŃSKĄ CENĘ

CENA: 666,-

NOWA „Cienka" PS2
+ joypad Sony
+ Network Adapter
+ ogólnopolska gwarancja SONY



DUAL SCREEN NOWA CENA 599,- zł
w tym 12 m.-cy gwarancji

Wario Ware Touched!	175,-
Project Rub / Feel the Magic	175,-
Mr. Driller	175,-
Pokemon Dash	175,-
Polarium	139,-
The Urbz	139,-
Super Mario 64	149,- TA cena
SPIDERMAN	169,- tylko w EXE
RAYMAN	169,- Promocja

1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje TERAZ 88 zł.!!! a 2 karty kosztują tylko 169 zł TWÓJ WYBÓR!

FF 4+5 Anthology 179,-

FF 1+2 Origins 129,-

HARDWARE i Njusy które odmienią twoje życie :-)

Tak się fajnie składa, że posiadamy w ofercie także gry na PS ONE, wykaz przeslemy na życzenie. Pełna lista także na www.fajny.pl A najfajniejsze, że własnie 90% POLECIAŁO Z CENAMI OSTRO W DÓŁ

PSP, PSP, PSP, PSP, PSP, PSP, PSP
Nowy dział na stronie www.fajny.pl już jest. Zaglądaj, bo wielki kontenerowiec gdy czytasz te słowa powinien już dopłynąć :) Mamy z tej okazji 2 promocje ale najlepsze na końcu:
OPCJA 1: Zamów TERAZ nową konsolkę Sony PSP a super szybka dostawa DHL będzie DARMOWA.

OPCJA 2: Co powiesz na RABAT 50zł? My też mówimy OK, jesli jednoczesnie kupujesz dowolną grę i konsolę PSP

Jak zawsze w EXE sprzęt Sony z prawego łoża czyli Playstation2 i PSP sprzedajemy z ogólnopolską 12 miesięczną gwarancja. Serwis w autoryzowanych punktach w całej Polsce zapewnia firma SONY.

PSP w EXE to nierozpakowywany i niekombinowany komplet w skład którego wchodzi demo, karta pamięci, słuchawki i pokrowiec. A TERAZ NAJWAŻNIEJSZE: KONSOL JAK ZAWSZE W SONY, BĘDZIE ZA MAŁO, WIĘC ZUPEŁNIE POWAŻNIE SUGERUJEMY POŚPIECH

NINTENDO nie zasypia gruszek itd. I dlatego mamy w EXE nową cenę na sprawdzoną już w bojach konsolę DUAL SCREEN. Warto się zastanowić, bo gry są na pewno tańsze niż na PSP a możliwosc korzystania z gier do Gameboya to duży atut. Wysyłka kurierem DHL w EXE gratis, jesli z grą to RABAT :)

Konsola PS2 Slim (cieniutka)
Szatańska cena i 12 miesięcy gwarancją Sony honorowanej w całej Polsce 666,-
lub PS2+TEKKEN 5 ... 729,-
JOYPAD Dualshock Sony 99,-
JOYPAD SAITEK RX 69,9
SAITEKów mamy sporo, więc dzwoń na nr 071 3110358 po informacje lub sprawdź: ..... www.fajny.pl
KABEL RGB PS2/XBOX/GC . 29,9
KierownicaSAITEK Rx500 .. 249,9
PILOT do PS2 oryginał 59,9
JOYPAD Analog.SoftTouch .. 69,9
Kabel LINK 19,9

www.fajny.pl

Super Odlotowy Sklep Firmowy Galaktyka EXE - zapraszamy także w weekendy (do godz.21)

U nas wymienisz swoją grę na inną lub kupisz grę z opcją wymiany. Złożysz zamówienie przed premierą. Pogadasz z innym graczem. Galaktyka EXE - PARK HANDLOWY BIELANY, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	DZWOŃ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8 do 16 0-71 353 7002 FAKSUJ: 0-71 353 7010	od godz. 10 do 21 !!! 0-71 311 03 58 0 601 73 2888	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE ul. Kolista 8 54-152 Wrocław.

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów.
NASZA OFERTA to gry wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI + 9,95 zł. PRIORYTET +11,95 zł.

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH ORAZ SKLEPY

DUAL SCREEN GAME CUBE GAME BOY ADVANCE

ZEMSTA JEST SŁODKA

PAMIĘTASZ TYNIEC? TO JA, TWÓJ NAJGORSZY KOSZMAR

DOBRA PAMIĘĆ, SŁABE NERWY

UWIERZ MI, DOPADNĘ CIĘ

JESZCZE NIE SKOŃCZYŁEM

JESTEM JAK PIES MYŚLIWSKI

SPÓJRZ W SWOJE BOCZNE LUSTERKO

JEDEN STALOWY POCAŁUNEK, JEDNA ZABÓJCZA RYSA

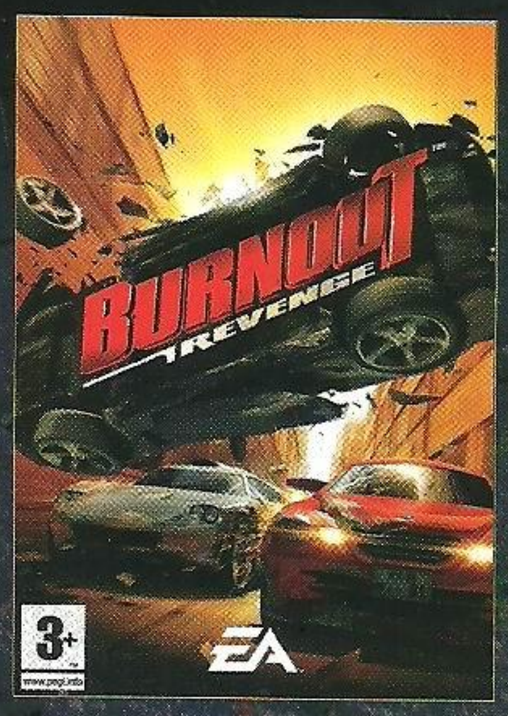
I TAK DALEJ, I DALEJ...

BO WIDZISZ ŻYCIE TO NIE BAJKA

ALE PLA

FRAJERÓW

BURNOUT™ REVENGE



XBOX
XBOX 360
WKRÓTCE
PlayStation.2
3+
www.pegi.info
Criterion GAMES

© 2005 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy Electronic Arts, EA oraz znak graficzny EA i Burnout są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. na terenie U.S.A i/lub innych krajów. Wszystkie prawa zastrzeżone. Znak graficzny Criterion Software oraz RenderWare są zastrzeżonymi znakami towarowymi Criterion Software Limited na terenie U.S.A i/lub innych krajów. Wszystkie prawa zastrzeżone. Znaki graficzne "PlayStation" oraz "PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" jest znakiem towarowym Sony Computer Entertainment Inc. Znaki graficzne Xbox, Xbox 360, Xbox Live, oraz nazwy Xbox, Xbox 360, and Xbox Live są zastrzeżonymi nazwami oraz znakami towarowymi Microsoft Corporation na terenie U.S.A i/lub innych krajów i są licencjonowane od ich właściciela. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawowitych właścicieli. EA™ jest marką Electronic Arts™.

BURNOUT™ LEGENDS
DOSTĘPNY NA
PSP™

www.ea.pl

GAME CRITICS AWARD
BEST OF E3 2005
WINNER
RACING GAME OF THE YEAR 2005

EA™